

EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Brilliancea Admyco¹, Rahmadhita Chaitra², Rian Fiqih Rhefhansha³, Rindu Bilqis Khoerunnisa⁴

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: brillianceaadmyco8136@gmail.com

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: rahmadhitac@gmail.com

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: Rian.fr2020@gmail.com

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: rindubilqis321@gmail.com

Abstract. *The study entitled 'The Effectiveness of Game-Based Learning in English Language Learning at As-Sunnah Early Childhood Education (PAUD)' aims to analyze the effectiveness of Game-Based Learning (GBL) implementation on learning outcomes and active student engagement. This study uses a descriptive qualitative approach with quantitative data as a complement. Data were collected through observation, interviews, tests (pre-test and post-test), and documentation, then analyzed descriptively. The results of the study indicate that the implementation of GBL through 'The Board of Fruits' media and the traditional game 'Oray-Orayan' improves children's English vocabulary comprehension, focus, active participation, and self-confidence. In addition, the use of traditional games has a positive impact on social-emotional and gross motor development, including the ability to work together, follow rules, and coordinate movement. In conclusion, Game-Based Learning is effectively implemented in English language learning at PAUD, in accordance with the principles of early childhood pedagogy that emphasize active, concrete, and fun learning.*

Keywords: *Game-Based Learning, English Language Learning, Pre-school*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran penting dalam proses pembentukan dasar perkembangan manusia seutuhnya (*holistic development*). Pada masa ini, yang sering disebut sebagai *golden age* sangat menentukan kualitas dari hasil belajar di masa depan, karena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sendiri memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai aspek seperti aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, serta kemampuan dalam berbahasa. Mengingat pentingnya fase tersebut, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentunya mempunyai tanggung jawab untuk memfasilitasi lingkungan dan stimulasi yang maksimal supaya anak memiliki kesiapan mental dan akademik yang

memadai (Nirwana et al., 2025). Di tengah arus globalisasi, pengenalan Bahasa Inggris sebagai bahasa universal pada anak usia dini telah menjadi kebutuhan yang terlewatkan, hal ini bertujuan untuk membangun kesadaran linguistik serta memberikan bekal komunikasi yang fundamental (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).

Tetapi demikian, pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini membawa tantangan tersendiri. Karakteristik utama anak usia dini ini ialah kemampuan dalam mempertahankan fokus atau atensi yang terbatas serta motivasi belajar yang didorong oleh aspek menyenangkan (Baytie & Sumo, 2025). Jika metode pengajaran masih mengandalkan pendekatan tradisional yang cenderung pasif dan verbalistik, akibatnya akan

terjadi penurunan minat belajar yang signifikan serta dapat menjadi penyebab utama timbulnya permasalahan belajar (Berliana et al., 2024). Oleh karena itu, agar proses pemerolehan bahasa kedua berjalan dengan efektif, pendidik wajib mengadopsi pendekatan pedagogis yang mampu menggabungkan unsur permainan dan interaksi ke dalam kurikulum.

Inovasi dalam pemilihan media dan metode pembelajaran merupakan solusi yang mendasar untuk mengatasi permasalahan ini. Penggunaan media pembelajaran interaktif telah diakui secara luas sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak. Ratnasariningsih et al., (2024) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang atraktif, transformatif, dan mendukung pemahaman materi melalui pengalaman multisensori yang lebih kaya. Sejalan dengan temuan tersebut, konsep Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran kontemporer yang sangat tepat untuk pembelajaran di PAUD. GBL secara efektif memanfaatkan ketertarikan anak pada permainan untuk memfasilitasi pemerolehan kosakata dan keterampilan Bahasa Inggris lainnya (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021); (Sari & Suryadi, 2024). Metode ini dapat mengubah materi ajar menjadi tantangan yang memotivasi, sehingga secara alami mampu meningkatkan memori dan partisipasi anak.

Secara spesifik, penelitian yang dilakukan di PAUD As-Sunnah menunjukkan adanya kesempatan besar untuk perbaikan dalam pengajaran dalam Bahasa Inggris. Meskipun pembelajaran pengenalan bahasa sudah berjalan, efektivitas dan tingkat keterlibatan peserta didik masih tergolong rendah, yang disinyalir kuat berkaitan dengan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, penerapan GBL dipandang sebagai intervensi strategis untuk mengatasi kekurangan tersebut. Diharapkan Game-Based Learning (GBL) ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berkelanjutan, mengubah pandangan anak terhadap Bahasa Inggris dari subjek yang membosankan menjadi kegiatan yang dinantikan.

Berdasarkan pada urgensi pembelajaran Bahasa Inggris di usia dini dan perlunya metode

inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, fokus penelitian ini dirumuskan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengevaluasi efektivitas penerapan Game-Based Learning dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, serta mengukur dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan aktif peserta didik di PAUD As-Sunnah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dipahami sebagai fase penting dalam sistem pendidikan yang mencakup rentang usia 0-6 tahun, dengan misi utama untuk menstimulasi dan mengoptimalkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikososial, sebagai persiapan fondasi sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (Nirwana et al., 2025). Fase ini secara neurosains dikenal sebagai waktu critical period, di mana koneksi saraf terbentuk dengan sangat cepat, yang secara langsung memengaruhi kemampuan kognitif, linguistik, dan perkembangan sosial anak. Oleh sebab itu, implementasi kurikulum PAUD harus berpegang pada filosofi bermain sambil belajar (*learning by playing*), di mana permainan bukan hanya aktivitas pengisi waktu luang, melainkan metode utama untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Keberhasilan pembelajaran di PAUD sangat bergantung pada kreativitas pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang kaya, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).

2.2. Urgensi dan Pendekatan Pembelajaran Bahasa Inggris di Usia Dini

Seiring dengan meningkatnya arus globalisasi, pengenalan Bahasa Inggris di tingkat usia dini bukan lagi merupakan pilihan, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk membekali anak dengan keterampilan komunikasi yang universal (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak PAUD harus dibedakan dari metode yang diterapkan pada

pembelajaran orang dewasa. Fokus utama pengajaran pada anak adalah membangun kesadaran berbahasa dan memperbanyak perolehan kosakata (*vocabulary enrichment*) melalui eksposur yang menyenangkan, bukan pada penguasaan tata bahasa yang rumit seperti *grammar*. Pendekatan yang paling disarankan adalah metode yang alamiah dan kontekstual, seperti *Total Physical Response (TPR)* atau melalui lagu dan cerita, yang memanfaatkan kemampuan bawaan anak untuk meniru dan mengulang dalam lingkungan yang minim tekanan (Zahra, 2024). Apabila proses pengajaran bahasa asing terasa kaku atau terlalu formal, hal ini justru dapat memicu kecemasan belajar yang menghambat kelancaran proses pemerolehan bahasa.

2.3. *Game-Based Learning (GBL)* sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif

Game-Based Learning (GBL) didefinisikan sebagai kerangka kerja pedagogis yang secara sengaja mengintegrasikan unsur-unsur penting dari permainan seperti aturan, tantangan, timbal balik instan, dan mekanisme *reward* ke dalam hal pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik (Andini et al., 2025).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran serta efektivitas penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD As-Sunnah. Penelitian kualitatif deskriptif menekankan pada pemahaman fenomena secara alami melalui pengamatan dan pemaknaan terhadap proses yang terjadi (Dewi & Agung, 2021).

Efektivitas dalam penelitian ini tidak dianalisis melalui uji statistik, melainkan ditinjau secara deskriptif berdasarkan keterlibatan peserta didik, respon selama proses pembelajaran, serta gambaran perubahan hasil belajar. Data angka berupa nilai pre-test dan post-test digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan

kualitatif, sebagaimana praktik yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD As-Sunnah yang berada di Jalan Tamansari, Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian meliputi peserta didik atau anak usia dini yang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris serta pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di PAUD As-Sunnah menghadapi berbagai permasalahan yang memengaruhi efektivitas belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permasalahan tersebut disebabkan oleh keterbatasan jumlah tenaga pendidik di mana hanya satu orang yang menangani seluruh proses pembelajaran setiap hari. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pengelolaan kelas, karena tutor harus menangani peserta didik dengan karakteristik yang beragam, sehingga perhatian individual terhadap peserta didik menjadi terbatas.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan masih dominan bersifat verbal dan minim penggunaan media visual atau interaktif yang mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang multisensori dan kontekstual agar dapat mempertahankan keterlibatan dan memaksimalkan pengakuan kosakata dasar dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Studi literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi kosakata pada pembelajar bahasa (Prastiwi & Lestari, 2025). Penelitian lain juga menemukan bahwa *game* interaktif secara signifikan efektif dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini di lingkungan PAUD (Yani & Muryanti, 2025).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis *game* dikembangkan dengan tujuan

meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik dalam memahami materi Bahasa Inggris serta kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan. Dua bentuk permainan yang dipilih yaitu *The Board of Fruits* dan permainan tradisional Oray-Orayan. *The Board of Fruits* merupakan media pembelajaran berupa papan yang di tempelkan gambar buah disertai tulisan nama buah dalam Bahasa Inggris. Media pembelajaran ini, menuntut keterlibatan visual dan kinestetik anak dalam mencocokkan dan menempelkan gambar pada papan.



Gambar 1. *The Board of Fruits*

Sementara itu, Oray-Orayan merupakan permainan tradisional dari Sunda dimana permainan ini melibatkan aspek gerak dan kolaborasi yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang memadukan permainan tradisional dan penguatan sosial-emosional.



Gambar 2. Bermain Oray-Orayan

Hasil uji coba media pembelajaran berupa game, memperlihatkan peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris secara signifikan.

Data *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar anak hanya mengenali satu hingga dua kosakata buah dalam Bahasa Inggris. Setelah implementasi game berbasis pembelajaran, nilai *post-test* meningkat secara substansial yang menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang lebih baik dan peningkatan kepercayaan diri anak dalam menyebutkan kosakata yang diajarkan. Hasil ini sejalan dengan kajian yang menemukan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik, termasuk anak usia dini dan peserta didik tingkat dasar (Kurniawan et al., 2025).

Tabel 1. Hasil Pretest dan Post-test

Nama	Hasil Pretest	Hasil Post-test
Anggun	20	40
Aqila	20	40
Freya	30	50
Athar	30	60
Inah	30	60
Nadhira	60	80
Syifa	60	80
Hana	60	80
Keysa	70	90
Sudais	70	100

Sumber: Data Penelitian (2025)

Respons peserta didik terhadap media pembelajaran berupa game juga bersifat positif. Dimana anak-anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi serta kemampuan mempertahankan fokus yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran, peserta didik tampak lebih aktif terlibat dalam aktivitas belajar dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini selaras dengan penelitian Rochmawan (2023) yang menyatakan bahwa penerapan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan kemampuan anak dalam mengakses, mengingat, dan menggunakan kosakata baru secara lebih efektif.

Selain itu, integrasi permainan tradisional Oray-Orayan memberikan nilai tambah pedagogis dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial serta motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi dan gerak fisik, anak-anak belajar bekerja sama, mengikuti aturan, dan mengekspresikan diri secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan kajian Hamidah dkk. (2024) yang menegaskan bahwa strategi tutor dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui metode permainan dan penggunaan media yang bervariasi terbukti efektif dalam konteks pembelajaran PAUD.

Interpretasi temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game terbukti secara empiris lebih efektif dalam meningkatkan fokus, partisipasi, dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Media ini sejalan dengan prinsip pedagogi anak usia dini yang menekankan pengalaman konkret dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan landasan empiris bahwa inovasi media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi tantangan konteks pembelajaran di PAUD, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD As-Sunnah masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan jumlah tenaga pendidik, rendahnya partisipasi, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, yang berdampak pada kurang optimalnya pengelolaan kelas. Implementasi media pembelajaran berbasis game *The Board of Fruits* dan permainan tradisional Oray-Orayan, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata, fokus, partisipasi aktif,

dan kepercayaan diri anak. Selain meningkatkan aspek kognitif, integrasi permainan tradisional juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial-emosional dan motorik kasar anak. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan selaras dengan prinsip pedagogi anak usia dini yang menekankan pengalaman konkret, keterlibatan aktif, dan pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, lembaga PAUD disarankan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game secara berkelanjutan serta mendorong pendidik mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan permainan edukatif, termasuk permainan tradisional, sebagai media pembelajaran kontekstual. Di samping itu, pengelola lembaga perlu mempertimbangkan penambahan atau pendampingan tenaga pendidik guna mengoptimalkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S., Dewi, E. O., & Pinanta, R. R. M. C. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Pendahuluan. CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(4), 1561–1572.
- Baytie, N., & Sumo, M. (2025). Pengaruh Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menghafal Nama-Nama Malaikat. *DUNIA ANAK:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 08(01), 56–65.
- Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 201–210.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Hamidah, G., Putri, Y. Y., Sevic, A. O., Nureani, R. S., & Yuliani, L. (2024).

- Strategi Tutor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Anak Usia Dini. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(4), 226-232.
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Kurniawan, R., Anziila, A. S., Aulia, R., Meilani, C., Larasati, L., & Luardini, M. A. (2025). THE EFFECT OF USING GAME BASED LEARNING METHOD IN IMPROVING YOUNG LEARNERS' VOCABULARY SKILL. *Academic Journal of Educational Sciences*, 9(1), 42-52.
- Nirwana, E. S., Ramadhani, A. P., & Silvia. (2025). PROBLEMATIKA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI INDONESIA: HAMBATAN DAN TANTANGAN DALAM PENGELOLAAN PAUD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 140–152.
- Prastiwi, F. D., & Lestari, T. D. (2025). Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 349-358.
- Ratnasariningsih, J., Matin, A. G., Efendi, R. Y. M., Romauli, M., & Br, K. (2024). PENGELOLAAN SAMPAH PADA ANAK USIA DINI. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(4), 219–225.
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan untuk anak usia dini: Studi literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100-108.
- Sari, B. M., & Suryadi. (2024). Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran pada. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenal Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274-16281.
- Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1), 1–8.