

IMPLEMENTASI ENGLISH GAME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI USIA DINI

Fifi Nur Afifa ^{1)*}, Septi Gumiandari ²⁾
^{1,2}Universitas IAIN Syekh Nurjati Cirebon

*¹fifin1710@gmail.com, ²septigumiandari@gmail.com

Diterima: 30 November 2020

Direvisi: 28 Mei 2021

Disetujui: 31 Mei 2021

Abstrak

Kemampuan anak usia dini atau anak prasekolah sedang dalam masa perkembangan yang sangat baik dan memiliki kemampuan mengingat yang baik. Pendidikan di Indonesia kurang menerapkan sistem pembelajaran yang menyenangkan namun tetap optimal pada anak. Maka dengan mengimplementasikan English Games pada anak prasekolah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cepat. Karena dengan anak bermain sambil belajar itu dapat membuat anak menjadi nyaman serta menyenangkan untuk berpikir dan belajar. Penelitian ini menggunakan metode litelature (kajian Pustaka). Hasil yang didapatkan : (a) anak dapat mengetahui kosa kata bahasa Inggris dengan permainan kartu (b) dapat mengetahui nama-nama binatang, nama-nama hari (c) dapat menghafal warna dengan bernyanyi (d) dengan kebiasaan anak bermain sambil belajar seperti itu maka dengan sendirinya ia dapat berbicara bahasa Inggris dengan perlahan dan signifikan.

Kata Kunci: *anak usia dini, English Games, kemampuan kognitif.*

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengangkat permasalahan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di usia dini. Metode dari penulis adalah menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif penelitian. Diantaranya yaitu sebuah penelitian yang dilakukan oleh : Astari, T.Y., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2020). Dengan judul penelitian “Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris

Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut ditujukan untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses belajar bahasa Inggris di TK Islam Permata Jajar. Metode yang digunakan yaitu kualitatif berdasarkan penelitian secara deskriptif. Pembelajaran difokuskan pada kemampuan mendengarkan dan berbicara dengan menggunakan flashcard, bernyanyi dan bermain. Bisa disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Taman

Kanak-kanak Islam Permata Jajar dapat berjalan dengan baik serta mampu memperluas kemampuan Bahasa Inggris pada anak.

Selanjutnya adalah penelitian yang ditulis oleh Adimayanti, E., & Siyamti, D. (2020). Menggunakan judul penelitian “Terapi Bermain *English Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah”. Penulisan ini bertujuan buat menaikkan kemampuan kognitif anak TK IT Cahaya Ummat. Metode yg dipergunakan ialah dengan terapi bermain *English games*. Akibat yang didapatkan pada penelitian ini merupakan kemampuan anak dalam berfikir secara kognitif melalui tebak gambar, tebak alfabet, tebak warna, tebak kosa kata, menjelaskan nama nama hari, mengungkapkan angka, menjelaskan nama buah, menjelaskan anggota tubuh, sehingga anak bisa memungulkan banyak kosakata baru pada permainan kartu bahasa inggris.

Dan terakhir adalah penelitian yang ditulis oleh Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Dengan judul penelitian “*Games* Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. Metode yang dipergunakan pada penelitian ini merupakan kualitatif studi litelatur. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris anak dengan metode bermain. Hasil yang didapatkan tentunya anak dapat mengetahui beberapa kosa kata baru pada Bahasa Inggris dan penguasaan pada Bahasa Inggris dapat meningkat.

Dilihat dari ketiga penelitian diatas bisa disimpulkan bahwa dengan mengajarkan anak usia dini belajar bahasa Inggris dengan metode bermain dapat

meningkatkan kognitif anak, anak dapat mengetahui kosa kata baru dan penguasaan bahasa Inggris pada anak akan meningkat dengan signifikan. Karena itu penulis perlu untuk mengangkat judul penelitian “Implementasi English Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah Di Usia Dini”. Pengenalan bahasa pada anak usia dini harus optimal, tidak hanya bahasa ibu saja yang harus dipelajari oleh anak, namun bahasa asing juga haruslah menjadi bahasa yang dipelajari anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kemampuan berpikirnya. (Jazuly, A., 2016).

Khususnya belajar bahasa Inggris menggunakan *English Games* yang bisa memperluas kemampuan kognitif anak usia dini atau pada masa prasekolah. Belajar menggunakan *English Games* pada anak usia dini atau prasekolah di Indonesia jarang sekali digunakan. Hal itu sangat disayangkan mengingat pada masa itulah anak dapat berpikir aktif dan berpikir kreatif. Ada seorang pakar Bahasa Inggris bernama Pinter menjelaskan bahwa standar pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini merupakan “Pertama, pengembangan keahlian mendengar (*listening*) dan perbendaharaan kata untuk keahlian berbicara (*speaking vocabulary*) menggunakan objek yang nyata dan familiar; kedua, tidak ada pemahaman tentang tata bahasa (*grammar*) karena anak tidak bisa menganalisis bahasa Inggris dengan baik; ketiga, tidak ada penguasaan keahlian membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Pertama, anak masih memiliki konsentrasi yang lemah namun antusias terhadap hal mudah dipelajarinya; kedua, anak mempunyai motivasi tinggi dan suka dilibatkan dalam kegiatan belajar; ketiga, anak suka membahas hal yang disukainya;

keempat, anak sangat lamban dalam belajar dan mudah lupa; kelima, pengulangan wajib dilakukan anak; keenam, anak terbatas pada skill motorik namun suka bergerak dan energik; ketujuh, anak menyukai hal yang imajinatif, seni, dan mewarnai” (Imaniah & Nargis, 2017).

Seperti yang dikemukakan oleh Pinter bahwa standar pendidikan Bahasa Inggris pada anak usia dini atau masih dalam masa prasekolah sangat banyak aspek yang harus diberikan dan dipelajari. Dengan itu maka seharusnya anak diberikan terapi belajar *English Games* dengan permainan kartu, membacakan cerita dongeng, bernyanyi, mewarnai, menulis maupun tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hal tersebut juga dapat membuat anak perlahan menguasai keahlian *listening, speaking vocabulary, grammar, reading, writing* dan dapat meningkatkan pola pikir imajinatif mereka dengan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. (Adimayanti, E., & Siyanti, D., 2020)

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai anak. Bermain dengan spontan atau tanpa paksaan dapat membuat anak dapat bermain dengan nyaman dan menyenangkan, karena dengan bermain anak akan mendapatkan ingatan yang baik, pengalaman baru dan dapat berpikir kreatif. Belajar dengan metode bermain dianggap cukup efektif untuk pembelajaran anak usia dini atau anak pada masa prasekolah. Karena dengan bermain anak dapat berpikir dengan menyenangkan tanpa adanya dorongan atau paksaan yang akan membuatnya tidak nyaman dalam belajar. (Ambarini, R., Indriani, E. A., & Zahrini, A. D., 2019).

METODE PENELITIAN

Studi pustaka (*litelature view*) ialah sebuah penelitian yang dilakukan hanya untuk karya tertulis, termasuk hasil penelitian yang sudah di publikasikan. Litelatur tidak harus turun ke lapangan. Data yang dibutuhkan didalam penelaitian bisa diperoleh dari pustaka atau sebuah dokumen. Sumber serta metode belajar data dengan memperoleh data pada pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian.

Didalam melakukan penelitian terkait artikel yang ditulis, penulis memakai sebuah metode literatur. Dengan memakai beraneka variasi sumber pustaka serta data sensus internet yang mengemukakan mengenai implementasi *English Game* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah di usia dini. Untuk memperoleh data dalam penulisan artikel ini penulis mengolah dan menganalisis data dengan seksama dari beraneka sumber di internet. Banyaknya macam variasi dan sumber rujukan yang tentunya dianalisis oleh penulis yang dapat menciptakan penulisan artikel ini berjalan dengan baik. (Firdaus, M., & Muryanti, E., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah konsep terpenting dalam kehidupan. Dengan kita menjadi seseorang yang berpendidikan maka kita akan membuat bumi kita bangga pada kita. Kita dapat menjaga tutur kata, menjaga sikap dan martabat baik dalam lingkungan keluarga maupun di lingkungan luar atau lingkungan masyarakat. Dengan itu pendidika di usia dini atau pada masa pra sekolah sangatlah penting diterapkan, agar dimasa mendatang anak kita dapat menilai baik buruknya suatu hal yang ada di dunia ini. (Soenarko, F. W., & Wandansari, Y., 2012).

Pendidikan yang dimulai sejak dini sangatlah baik, menimbang bahwa anak dapat berkembang dengan cepat dengan proses pembelajaran yang ia terima. Proses belajar yang terbaik untuk anak agar ia tidak tertekan yaitu bermain tanpa mengesampingkan maksud dari belajar itu sendiri. Pembelajaran yang diterapkan dengan perlahan, agar anak tidak merasa bahwa belajar adalah tanggung jawab yang sangat membebaninya. Tentunya peran orang tua maupun guru sangatlah penting dalam hal ini. Jika salah dalam menerapkan proses pembelajaran yang tidak anak sukai, maka anak tidak akan menerima pembelajaran dengan baik, tidak dapat menangkap ilmu yang diberikan dan pada ujungnya anak tidak akan mendapatkan apapun selama proses pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini haruslah dilakukan dengan sangat hati-hati dan tekun karena pada masa itulah anak terkadang susah untuk belajar dan hanya ingin bermain tanpa memikirkan pelajaran. Maka dari itu belajar dengan metode bermain adalah metode yang baik untuk anak dalam mencerna pembelajaran dengan bermain secara menyenangkan dan efektif. Belajar *English Games* adalah pilihan terbaik untuk melatih anak berbahasa Inggris. Bermain namun masih dalam jangkauan pembelajaran yang menyenangkan dengan metode pembelajaran yang tidak membosankan. (Vitianingsih, A. V., 2016).

Belajar dengan metode yang menyenangkan dapat membuat anak berpikir lebih kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar. Belajar menjadi lebih optimal dengan anak belajar tanpa adanya dorongan atau paksaan yang berlebihan. Jika adanya paksaan justru anak akan sulit untuk mencerna pembelajaran yang

diberikan. Metode belajar sambil bermain adalah pilihan yang tepat dalam mendidik anak usia dini atau anak dalam masa pra sekolah. (Adimayanti, E., & Siyamti, D., 2020)

Pengawasan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini adalah faktor utama yang harus selalu orang tua dan guru lakukan. Jika dirumah, maka orang tualah yang menggantikan peran guru dalam hal mengawasinya dalam belajar. Belajar bahasa Inggris dengan santai sambil menonton kartun maupun film animasi dalam bahasa Inggris. Secara perlahan dan dengan alaminya anak dapat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris itu tanpa disadari dengan sangat baik dengan menontonnya setiap hari yang tentunya dengan berbagai macam jenis atau genre kartun yang ada.

Metode English Games Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Persepsi pertama kali yang terbayangkan oleh orang tua ialah bahasa Inggris adalah pembelajaran yang cukup sulit untuk diterapkan kepada anak mereka. Jika dilihat dari sisi lain, sebenarnya bahasa Inggris tidak cukup asing kita dengar, dan jika mempelajarinya dengan perlahan dan tekun maka bahasa Inggris bukanlah bahasa yang sulit tetapi bahasa menyenangkan untuk dipelajari. Terlebih bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir sebagian negara yang ada di dunia ini. Maka dari itu bahasa Inggris adalah bahasa yang sangat penting untuk anak kita pelajari dan kuasai.

Cara belajar bahasa inggris dengan mudah adalah dengan belajar yang menyenangkan, bukan belajar yang

membebankan. Belajar dengan cara bermain atau dengan *English Games* yang diterapkan agar anak dapat menyerap ilmu maupun pembelajaran bahasa Inggris dengan baik dan menyenangkan. Setiap anak memiliki cara belajarnya sendiri. Seorang guru dan orang tua tidak dapat memaksakan cara belajar apa yang harus anak kita terapkan, tetapi peran keduanya ialah harus bisa melihat cara belajar seperti apa yang baik dan dapat di terapkan untuk anaknya maupun muridnya.

Menentukan konsep belajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada anak atau murid. *English Games* seperti apa untuk materi apa dan jangan terlewatkan untuk melihat cara belajar seperti apa yang baik diterapkan. Buatlah konsep yang baik, yang inovatif agar anak dapat belajar dengan menyenangkan tanpa adanya rasa yang membosankan sedikitpun. Tentunya pembelajar harus tetap diawasi dengan baik, dengan melihat apakah anak dapat menerima dan merespon pembelajaran dengan baik atau tidak.

Dalam hal belajar kita harus menemukan metode belajar apa yang cocok dan nyaman untuk kita agar lebih mudah dalam mencerna pelajaran yang diberikan. Ada berbagai jenis metode dalam belajar, belajar dengan tenang tanpa suara yang mengganggu, belajar dengan mendengarkan musik atau belajar dengan sedikit bermain. Belajar sambil bermain adalah metode yang sangat menyenangkan bagi yang tidak bisa belajar dengan begitu serius. (Astari, T.Y., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K., 2020).

Tugas seorang guru maupun orang tua adalah memahami cara belajar anak itu sendiri. Jika anak kesulitan mengenai beberapa materi, maka yang harus guru atau

orang tua berikan adalah memberitahunya dengan mendeskripsikan dengan cara lain, antara lain adalah dengan bermain sambil belajar. Dengan permainan yang sudah disusun sedemikian rupa agar anak mendapatkan jawaban dari materi yang sebelumnya tidak ia ketahui. Konsep belajar sambil bermain yang baik akan membantu anak dalam belajar dan tentunya membuat otaknya bekerja dengan baik namun dengan proses yang menyenangkan.

Metode belajar dengan bermain juga sangat baik untuk diterapkan kepada anak di usia dini atau anak pada masa pra sekolah. Belajar bahasa Inggris dengan metode *English Games* adalah metode yang tepat untuk anak agar dapat mengetahui maupun mengerti bahasa Inggris secara perlahan. Secara perlahan dengan cara yang menyenangkan tetapi sangat optimal tanpa adanya dorongan maupun paksaan. (Soenarko, F. W., & Wandansari, Y., 2012).

Anak usia dini atau pra sekolah dapat melatih bahasa Inggris dengan bermain. Belajar listening dengan guru membacakan dongeng berbahasa Inggris, *speaking vocabulary* dengan bernyanyi bahasa Inggris, *grammar* dengan permainan kata menggunakan kartu, *reading* dengan membaca nama-nama binatang pada buku, dan *writing* dengan menulis di iringi ejaan secara perlahan dari guru maupun pendampingnya dalam belajar. Pembelajaran dengan metode yang dapat dinikmati oleh anak akan berpengaruh besar pada hasil yang akan di dapatkan oleh anak dalam belajar. (Adimayanti, E., & Siyanti, D., 2020)

Bimbinglah anak secara perlahan, contohnya dengan setiap hari diwaktu

sebelum ia tidur, bacakan buku dongeng atau buku cerita dalam bahasa Inggris dengan sedikit gestur agar anak sedikit mengerti apa yang dimaksud. Dengan cara sederhana seperti itu orang tua dapat membuat anak memahami bahasa Inggris dan dapat merespon sedikit demi sedikit. Berilah sedikit ruang agar anak juga mencoba pengucapan bahasa Inggris disela-sela saat membacakan dongeng tidur itu.

Cara lain adalah bernyanyi dengan bahasa Inggris, bernyanyi dengan gestur yang menyesuaikan lagunya. Dengan cara menyenangkan seperti itulah anak dapat menerima suatu hal dengan baik dan akan ia tanamkan dalam ingatannya dengan apa yang ia dengar dan dengan apa yang ia lihat. Karena anak di usia dini cenderung mengikuti dan mempraktekan secara langsung apa yang ia lihat dan ia dengar. Dengan cara bermain sambil belajar seperti itulah anak dapat menangkap pembelajaran dengan baik dan akan tetap ia ingat tanpa ia sadari

SIMPULAN DAN SARAN

Anak pra sekolah atau anak usia dini memiliki caranya masing-masing dalam hal mencerna pembelajaran yang diberikan. Anak usia dini sudah selayaknya mendapatkan pembelajaran yang optimal terlebih khusus pembelajaran bahasa. Belajar bahasa Inggris sangatlah penting

DAFTAR PUSTAKA

- Adimayanti, E., & Siyanti, D. (2020). Terapi Bermain English Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*. 3(2),115-122.
- Ambarini, R., Indriani, E. A., & Zahrini, A. D. (2019). Pembelajaran Bilingual English For Health Berbasis Bahasa Ibu Bagi Guru PAUD Kota Semarang. *Journal of Dedicators Community*. 3(2),111-132.
- Andrian, S. (2017). Implementasi Strategi Multiple Intelligences pada Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Semai Jeparu). *Jurnal Pendidikan*. 2(2),121-140.

untuk masa yang akan datang, terlebih di era yang modern ini bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang sangat krusial dan harus di pelajari. Terlebih jika pembelajaran bahasa Inggris sudah dimulai pada masa pra sekolah atau di usia dini, hal itu akan berdampak sangat baik karena anak akan menguasai bahasa dengan lebih cepat dan optimal. (Fitri, N., & Hartini., 2020).

Pembelajaran yang optimal memerlukan metode yang tepat untuk setiap anak, dilihat dari kemampuan maupun usianya. Pada usia dini, anak memerlukan pembelajaran yang menyenangkan tanpa adanya paksaan. Belajar dengan metode *English Games* adalah metode yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada masa pra sekolah atau pada usia dini. Karena metode ini sangat menyenangkan dan dapat membuat anak berpikir lebih kreatif serta pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sangat optimal. Dan tentunya akan berdampak baik pada anak karena tidak ada paksaan dalam pelaksanaan pembelajaran. (Andrian, S., 2017).

- Anhusadar, L., & Wulandari, H. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Seni Berbasis Agama Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 58-68.
- Astari, T.Y., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*. 8(2),196-210.
- Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Bermain Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Benda Bahasa Inggris kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.17 (1),28-33.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(2),1216-1227.
- Fitri, N., & Hartini. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Strategi Bermain Aktif Pada Anak TK B Aisyiah Bustanul Athfal 1 Denpasar Tahun 2016. (2016). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*. 2(1),37-46.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidik Anak Usia Dini*. 5(1),158-167.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Kartu Bergambar. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 1(1),67-86.
- Hijriah, A., Ali, M., & Endang, B. (2013). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Dengan Alphabet Method di TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*. 2(6),1-11.
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*. 6(1),33-40.
- Miranti, I., Engliana., & Hapsari, F. S. (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Pengembangan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2(2),167-173.
- Mubarok, A. A. S. A. A., & Amini. (2020). Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1),77-89.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 24(1),19-28.
- Soenarko, F. W., & Wandansari, Y. (2012). Penerapan Prinsip Adult Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Orangtua Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar Bagi Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Prasekolah*. 3(1),30-42
- Sudiarta, I. W. (2017). Pengaruh Metode Jolly Phonics Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Inggris pada Anak Kelompok B TK Mahardika Denpasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 1(3),240-251.

Uzer, Y. V. (2019). Strategi Belajar Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *PERNIK Jurnal PAUD*. 2(1),86-95.

Uzer, Y. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Gerak dan Lagu Untuk Anak PAUD. *PERNIK Jurnal*. 2(1),96-103.

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. 1(1),25-32.

Wahyuni, R. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28-40.

Wiresti, R. D., & Suyadi. (2019). Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*. 6(2),129-140.si lain dalam penelitian.