

Perancangan dan Implementasi Game Edukasi Multimedia untuk Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

I Made Toty Candra Gunawan^{1a)}, I Putu Ramayasa^{1b)}, I Gusti Agung Vony Purnama^{1c)}

¹⁾ Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}200030427@stikom-bali.ac.id, ^{b)}ramayasa@stikom-bali.ac.id, ^{c)}vony@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan anak-anak sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Metode ajar tradisional sering kali kurang efektif karena bersifat monoton dan minim interaksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji pengembangan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Permainan edukatif dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan elemen visual, suara, dan interaksi untuk membantu siswa memahami kosakata dan konsep dasar Bahasa Inggris secara lebih menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber pustaka terkait pembelajaran Bahasa Inggris, media interaktif, dan game edukasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa sekitar 75–85% penelitian terdahulu melaporkan peningkatan ketertarikan dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan permainan edukatif, sementara 70–80% sumber menyatakan adanya peningkatan pemahaman kosakata dan konsep dasar Bahasa Inggris. Dengan demikian, permainan edukatif terbukti memberikan kontribusi positif sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar secara lebih interaktif dan kreatif.

Kata kunci: Game edukasi, Multimedia interaktif, Bahasa Inggris, Anak usia dini, Pembelajaran berbasis permainan.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong lahirnya inovasi media pembelajaran yang tidak lagi terbatas pada buku teks dan metode ceramah, tetapi berkembang menuju pemanfaatan multimedia interaktif yang mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi semakin relevan seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini [1].

Anak usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat krusial, sering disebut sebagai *golden age*, di mana kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional berkembang dengan sangat cepat. Pada tahap ini, anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta aktivitas bermain. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang bersifat pasif dan monoton kurang efektif diterapkan pada anak usia dini karena tidak mampu mempertahankan perhatian dan minat belajar mereka dalam jangka waktu yang lama. Pembelajaran yang ideal bagi anak usia dini seharusnya mampu mengakomodasi kebutuhan bermain sambil belajar serta memberikan rangsangan visual dan audio yang menarik, sebagaimana ditunjukkan pada studi kasus di beberapa PAUD di mana anak lebih fokus dan aktif ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain berbasis media interaktif.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini dinilai penting sebagai bekal menghadapi tuntutan globalisasi. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran strategis dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Anak-anak yang dikenalkan Bahasa Inggris sejak dini cenderung memiliki kepekaan fonologis yang lebih baik, kemampuan meniru pelafalan yang lebih optimal, serta fleksibilitas dalam memahami struktur bahasa asing [2]. Namun demikian, tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini adalah bagaimana menyajikan materi agar mudah dipahami, menyenangkan, dan tidak menimbulkan tekanan belajar.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini masih sering dilakukan dengan pendekatan konvensional, seperti pengenalan kosakata melalui hafalan, lembar kerja, atau penjelasan verbal yang minim interaksi. Metode tersebut cenderung membuat anak cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi secara optimal. Selain itu, perbedaan gaya belajar setiap anak menuntut adanya media pembelajaran yang fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan

kebutuhan individu, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan game edukasi berbasis multimedia [3]. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan edukatif, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui game edukasi multimedia, anak tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi, tantangan, dan umpan balik yang diberikan secara langsung. Unsur visual, animasi, audio, dan interaksi yang terdapat dalam game dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret.

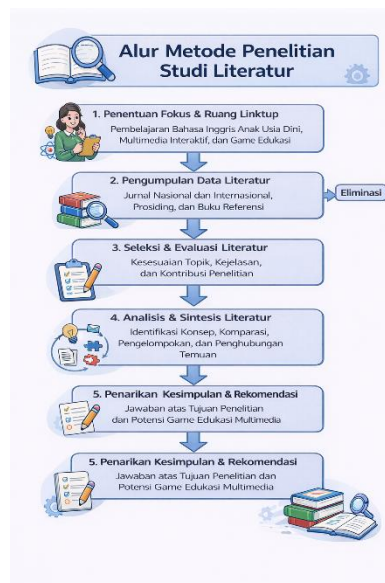
Game edukasi multimedia juga mendukung pendekatan *learning by doing*, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang disediakan. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, game dapat dirancang untuk membantu anak mengenal kosakata dasar, melatih pengucapan, memahami makna kata melalui gambar dan suara, serta meningkatkan daya ingat melalui pengulangan yang dikemas secara menarik. Selain itu, sistem level, skor, dan reward dalam game mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan mendorong mereka untuk terus mencoba hingga berhasil. Namun, perancangan game edukasi untuk anak usia dini tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Diperlukan perencanaan yang matang agar konten pembelajaran, desain antarmuka, serta mekanisme permainan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Game harus memiliki navigasi yang sederhana, tampilan yang ramah anak, serta materi yang disajikan secara bertahap dan mudah dipahami. Dengan demikian, tujuan edukatif dari game dapat tercapai tanpa mengabaikan aspek kenyamanan dan keamanan pengguna [4]. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada kajian literatur mengenai peran dan kontribusi game edukasi multimedia sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur (*literature study*) yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan perancangan dan implementasi game edukasi multimedia untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Studi literatur dipilih karena mampu memberikan landasan teoritis yang kuat serta memperluas pemahaman konseptual melalui telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Fokus kajian diarahkan pada pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini, pemanfaatan multimedia interaktif, serta penerapan game edukasi sebagai media pembelajaran agar pembahasan tetap terarah sesuai tujuan penelitian.

Sumber data diperoleh dari jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding seminar, buku referensi, serta publikasi ilmiah terkait yang diseleksi berdasarkan relevansi dan kontribusinya terhadap topik penelitian. Literatur yang terpilih dianalisis dan disintesis dengan cara membandingkan serta mengelompokkan temuan-temuan utama untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peran game edukasi multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan dan menyusun rekomendasi yang dapat menjadi acuan bagi pendidik, pengembang media pembelajaran, dan peneliti selanjutnya [5].

Berdasarkan metode penelitian tersebut, tahapan pelaksanaan studi literatur dilakukan secara sistematis yang meliputi proses identifikasi, pengumpulan, evaluasi, dan analisis kritis terhadap sumber-sumber pustaka yang relevan. Setiap artikel dan referensi yang digunakan ditelaah dengan memperhatikan tujuan penelitian, metodologi yang diterapkan, serta hasil dan implikasi yang dihasilkan, sehingga kualitas dan kredibilitas sumber dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif-analitis dengan mengaitkan konsep, teori, dan temuan empiris yang berkaitan dengan desain game edukasi multimedia, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan. Proses analisis ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, kesenjangan penelitian, serta peluang pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengumpulan informasi, tetapi juga sebagai kerangka analisis untuk membangun argumentasi ilmiah yang logis, relevan, dan berlandaskan teori dalam menjelaskan peran dan kontribusi game edukasi multimedia terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini [6].



Gambar 1. Alur Metode Penelitian Studi Literatur.

Gambar tersebut menggambarkan tahapan metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini, dimulai dari penentuan fokus dan ruang lingkup, pengumpulan serta seleksi literatur yang relevan. Literatur terpilih kemudian dianalisis dan disintesis untuk mengidentifikasi serta menghubungkan temuan-temuan penelitian. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan rekomendasi sebagai jawaban atas tujuan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Temuan Studi Literatur tentang Game Edukasi Multimedia

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa game edukasi multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini. Berbagai penelitian yang dikaji mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik dan fokus ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif. Unsur visual berupa gambar dan animasi, serta unsur audio berupa suara dan pelafalan, mampu menarik perhatian anak dan membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan [7].

Literatur juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu menciptakan lingkungan belajar yang tidak menekan, sehingga anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Game edukasi multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, di mana anak dapat mengaitkan kosakata Bahasa Inggris dengan objek visual yang ditampilkan.



Gambar 2. Contoh tampilan game edukasi multimedia untuk pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini

Gambar tersebut menunjukkan contoh tampilan game edukasi multimedia untuk pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini yang menyajikan pengenalan kosakata melalui ilustrasi visual, teks, dan ikon interaktif. Tampilan dirancang dengan warna cerah, karakter ramah anak, serta objek bergambar (misalnya buah dan kendaraan) untuk membantu anak memahami kosakata Bahasa Inggris secara menyenangkan. Antarmuka yang sederhana dan interaktif mendorong anak belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini.

3.2. Peran Game Edukasi Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil analisis literatur, game edukasi multimedia berperan penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris pada anak usia dini. Penyajian kosakata melalui kombinasi teks, gambar, dan audio pelafalan membantu anak memahami makna kata secara lebih mudah. Selain itu, pengulangan materi yang dikemas dalam bentuk tantangan atau permainan sederhana mampu memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata yang telah dipelajari [8].

Game edukasi juga mendukung perkembangan keterampilan mendengar dan berbicara anak. Audio pelafalan yang disertakan dalam game memungkinkan anak untuk menirukan pengucapan kata dengan benar. Interaksi langsung yang terjadi selama bermain game mendorong anak untuk aktif mencoba, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran pasif.

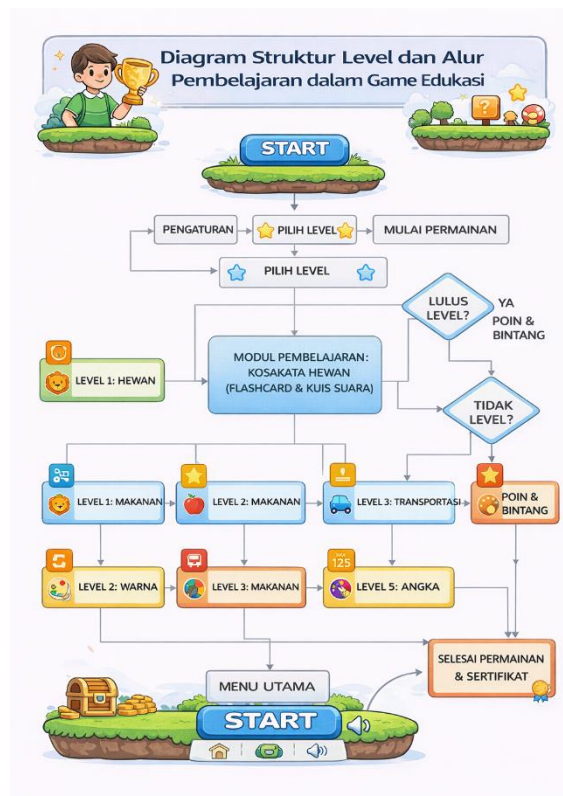


Gambar 3. Ilustrasi proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui game edukasi multimedia

Gambar tersebut mengilustrasikan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui game edukasi multimedia, di mana anak belajar kosakata secara interaktif dengan bantuan visual dan perangkat digital. Suasana belajar sambil bermain ditampilkan untuk menunjukkan meningkatnya keterlibatan dan minat belajar anak usia dini.

3.3. Aspek Desain dan Implementasi Game Edukasi untuk Anak Usia Dini

Hasil kajian menunjukkan bahwa desain game edukasi sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Game yang dirancang untuk anak usia dini harus memiliki antarmuka yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penggunaan warna dan animasi yang menarik namun tidak berlebihan. Literatur menekankan bahwa kesesuaian desain dengan usia anak menjadi faktor penting agar anak dapat menggunakan game secara mandiri atau dengan sedikit pendampingan [9]. Selain itu, konten pembelajaran harus disusun secara bertahap, dimulai dari materi yang paling sederhana hingga lebih kompleks. Penyusunan level permainan yang sistematis membantu anak belajar secara progresif. Implementasi game edukasi multimedia yang baik juga harus memperhatikan keseimbangan antara aspek edukatif dan hiburan, sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Inggris tetap tercapai tanpa menghilangkan unsur kesenangan bermain.



Gambar 4. Diagram struktur level dan alur pembelajaran dalam game edukasi

Gambar tersebut menunjukkan diagram alur dan struktur level dalam game edukasi, mulai dari menu utama hingga penyelesaian permainan. Setiap level menyajikan modul pembelajaran kosakata secara bertahap dengan sistem poin dan bintang sebagai umpan balik pembelajaran.

3.4. Tantangan dan Implikasi Penggunaan Game Edukasi Multimedia

Meskipun memiliki banyak kelebihan, hasil studi literatur juga mengungkapkan adanya tantangan dalam penerapan game edukasi multimedia. Salah satu tantangan utama adalah risiko dominasi unsur hiburan yang dapat mengurangi fokus pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perancangan game yang matang agar konten edukasi tetap menjadi prioritas utama [10].

Selain itu, peran pendidik dan orang tua tetap dibutuhkan sebagai pendamping dalam penggunaan game edukasi. Pendampingan bertujuan untuk memastikan anak menggunakan game secara tepat dan memperoleh manfaat pembelajaran secara optimal. Dengan perancangan dan pendampingan yang tepat, game edukasi multimedia dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dan relevan bagi anak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur, game edukasi multimedia memiliki potensi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini karena mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar melalui unsur visual, audio, animasi, dan interaksi. Berbagai kajian menunjukkan bahwa media ini membantu anak mengenal kosakata dasar, melatih pengucapan, serta mendukung perkembangan keterampilan mendengar dan berbicara melalui pendekatan belajar sambil bermain. Keberhasilan pemanfaatan game edukasi multimedia dipengaruhi oleh desain yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, tampilan yang ramah anak, serta penyusunan materi yang bertahap dan seimbang antara aspek edukatif dan hiburan, dengan pendampingan dari pendidik dan orang tua agar manfaat pembelajaran dapat diperoleh secara optimal.

Daftar Pustaka

- [1] N. P. A. P. Dewi and A. A. G. Agung, "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 149, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35439.
 - [2] D. Rustandi, U. Suryakencana, J. Pasir, G. Raya, and J. Barat, "METODE PIECES DALAM PERANCANGAN GAME," *JITET (Jrnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)* vol. 10, no. 3, 2022.
 - [3] N. L. P. Susantini and M. R. Kristiantari, "Interactive Multimedia-Based Flashcard Media for Early Childhood English Vocabulary Recognition," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 439, 2021.
 - [4] T. Juanda, U. Kalsum, and B. R. Setya Permana, "Perancangan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Al-Khairiyah Rancaranji," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 5, pp. 9195–9200, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i5.15166.
 - [5] N. P. C. Juwitami and M. G. R. Kristiantari, "Media Pembelajaran E-Flash Card dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini," *J. Media dan Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 440–451, 2024, doi: 10.23887/jmt.v4i3.75126.
 - [6] S. Rosyidah, Achmad Supriyanto, and Mustiningsih, "Pengaruh Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogi Digital Guru SMP," *Kelola J. Manaj. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 105–120, 2025, doi: 10.24246/j.jk.2025.v12.i1.p105-120.
 - [7] C. Porong, D. Riano Kaparang, and K. F. Ratumbuisang, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar dengan Menerapkan Gamifikasi berbasis Android," *Journal Of Education Method And Technology.*, vol. 3, no. 3, pp. 92–97, 2025.
 - [8] T. A. F. Shaquille and B. Parga Zen, "Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 2, pp. 252–265, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382.
 - [9] I. G. A. B. Setya Dewi and N. N. Ganing, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 81–87, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i1.45896.
 - [10] S. L. Rahayu and F. Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, pp. 341–346, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
-