



## PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE “LINGOKIDS” UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Hidayati<sup>1\*</sup>, Rima Rahmaniah<sup>2</sup>, Ilham<sup>3</sup>, M Hudri<sup>4</sup>, Ahmad Afandi<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Univ Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

<sup>1</sup>[hidayatinail73@gmail.com](mailto:hidayatinail73@gmail.com), <sup>2</sup>[rimarahaniah172@gmail.com](mailto:rimarahaniah172@gmail.com), <sup>3</sup>[ilham.ummataram@gmail.com](mailto:ilham.ummataram@gmail.com),

<sup>4</sup>[mchudory@gmail.com](mailto:mchudory@gmail.com)

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia, [afandi190384@gmail.com](mailto:afandi190384@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penggunaan gadget bagi anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya, namun di sisi lain juga memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun. Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan social anak maka dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *Lingokids* ini sangat membantu dalam memperkaya dan meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa inggris. Ada hal penting dengan menerapkan aplikasi ini yaitu anak pada umumnya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran seperti kosakata melalui ponsel, walaupun di sisi lain, keterbatasan teknologi dan aktivitas pembelajaran yang tidak biasa dapat menghalangi kemampuan anak khususnya dalam mengenalkan dan meningkatkan kosakata anak.

**Kata Kunci:** *lingokids* aplikasi; kosakata Bahasa Inggris; anak usia dini.

**Abstract:** *The use of gadgets like two blades for children. On the one hand, it has a harmful impact on their character development, but it provides many benefits for children's development also. Therefore, to develop language and social skills, it can be said that the use of this lingokids application helps students in enriching and increasing knowledge of English vocabulary. There is an important thing by applying lingokids games in vocabulary learning, namely that students generally have a positive attitude towards learning through smartphones, although, technological limitations and unusual learning activities can hinder children's abilities, especially in English vocabulary.*

**Keywords:** *lingokids app; English vocabulary; children.*



#### Article History:

Received : 28-06-2022

Revised : 23-07-2022

Accepted : 26-07-2022

Online : 31-07-2022



This is an open access article under the

CC-BY-SA license

### A. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget bagi anak bagai dua mata pisau (Pebriana 2017). Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya (Marpaung 2018). Psikolog Saskhya Aulia Prima mengatakan, anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak (Syifa, Setianingsih, and Sulianto 2019). Penggunaan gadget berlebihan akan membuatnya diam terlalu lama sehingga perkembangannya terganggu. Bahkan tak hanya motoriknya,

kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak akan banyak diam ketika menggunakan gadget (Agustin, Novianti, and Puspitasari 2021). Saskhya menambahkan, gadget dapat pula menimbulkan masalah Kesehatan (Adib 2021). “Ketika anak asyik dengan gadgetnya, ia tidak akan banyak beraktivitas sehingga bisa menyebabkan obesitas atau kegemukan pada anak,” katanya menjelaskan.

Kecanduan penggunaan gawai tidak hanya dialami usia produktif tetapi juga anak-anak. Bahkan saat ini anak-anak usai lima tahun sudah mengalami masalah kejiwaan akibat kecanduan gadget (Wulandari and Hermiati 2019). Direktur RSJ Jabar Elly Marliyani mengatakan masalah kecanduan gawai pada anak-anak membuat usia rentan masalah kejiwaan meluas. Biasanya usia rentan minimal 15 tahun saat ini menjadi lima tahun. "Ternyata dengan adanya gadget lebih muda, 5 dan 8 tahun juga mengalami orang dengan masalah kejiwaan (ODMK) akibat kecanduan gadget. Dulu paling muda 15 tahun. Kita sedang menangani kasus itu," kata Elly kepada wartawan di Gedung Sate, Kota Bandung, Kamis (10/10/2019).

Kecanduan gawai ini terjadi karena anak-anak diberikan akses berlebihan oleh orang tuanya (Setiawati and Fithriyah 2020). Sehingga menimbulkan gejala ketergantungan hingga menyebabkan anak-anak emosional. "Akibatnya tempramental dia tidak bisa mengendalikan emosinya (Fitriana, Ahmad, and Fitria 2021). Ada kasus itu saat mati lampu, anaknya itu minta dicas HP-nya, malah mengamuk hancurkan pintu, hal tidak diduga," ungkap dia. Ia menuturkan peran keluarga sangat penting dalam pencegahan kecanduan gawai pada anak-anak (Kurniawati 2020). Mereka harus dialihkan perhatiannya dengan permainan tradisional dan sosialisasi bersama usia sebayanya. "Diawali pencegahan di awal jadi gadget itu kembalikan fungsinya apakah anak-anak itu sudah harus pakai gadget (Wisataone 2021). Sesuai usia harus diaktifkan bermain dengan teman, mainan tradisional," tutur dia.

Berdasarkan fenomena diatas, maka tim pengabdian kemudian tertarik untuk membuat dan mengajukan proposal dengan menawarkan penggunaan media game online “Lingo Kids” pada siswa TKIT Al Imam Asy Syafii untuk mengenalkan kepada mereka tentang bahasa inggris yang sama sekali mereka belum pernah mereka dapatkan dan diajarkan oleh para guru di sekolah ini (Fadhli 2018). Media ini diharapkan bertujuan dapat membantu dan mengembangkan kemampuan anak seperti berbahasa khususnya kemampuan meningkatkan kosakata berbahasa ingris bagi anak yang menggunakan media pembelajaran ini (Amirah Abdol Rahaman et al. 2018). Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk Penggunaan Media Game Online “Lingokids” Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa di TKIT Al Imam Asy Syafii Mataram.

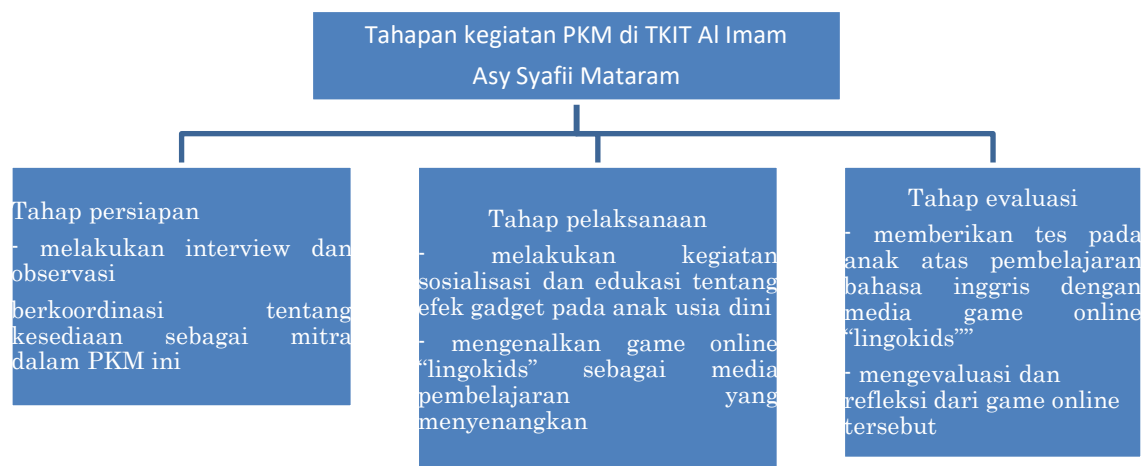
## B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipilih dan dipergunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu seperti kegiatan teknis yang telah dilaksanakan sebagai metode pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a) hal pertama yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan pihak yayasan sekolah dan tim pelaksana yang melibatkan dosen dan para mahasiswa tentang kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sekaligus meminta ijin mereka untuk terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.
- b) melakukan komunikasi dan informasi terkait materi, waktu dan jadwal kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan tim pengabdian di di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Al Imam Asy Syafii Mataram yang lokasinya berada di wilayah kelurahan Pagesangan Timur di Kota Mataram yang merupakan mitra dalam kegiatan PKM tahun 2022 ini oleh tim pelaksana dari prodi PBI FKIP UMMAT.
- c) melakukan kegiatan pengabdian bagi para siswa sekolah dan guru di TKIT Al Imam Asy Syafii (AIAS) Kota Mataram yang terletak di jalan Jombang III no 10 Kota Mataram 83127 di tahun 2022 ini.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilakukan selama 3 (tiga) pekan dan minimal kegiatan di lapangan yang telah dilaksanakan dalam 4 (empat) pekan lalu dengan menggunakan metode observasi atau pengamatan langsung dan interview dalam tahap persiapan, metode tindakan dengan terlebih dahulu mengenalkan dan memberi edukasi tentang dampak handphone atau mobile phone bagi anak-anak dan semua kegiatan ini dilakukan pada tahap pelaksanaan. Adapun yang terakhir yaitu ditahap evaluasi adalah mengenalkan dan mengajarkan mereka bahasa ingris dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game online* atau permainan yang dalam hal ini adalah aplikasi *Lingokids* sehingga dapat diperoleh banyak manfaat dari penggunaannya.

Kegiatan pembelajaran tatap muka akan dilakukan satu sampai dua kali dalam sepekan dan tentunya telah disesuaikan dengan jadwal yang dimiliki secara fleksibel atas persetujuan waktu atau jadwal yang telah disepakati bersama antara tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan pihak sekolah selaku mitra atau pendukung kegiatan pengabdian pada masyarakat ini (gambar 1).



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut beberapa ahli, salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kinerja dan motivasi belajar adalah melalui penggunaan permainan di dalam kelas. *Game* atau permainan adalah kegiatan menghibur yang mendorong komunikasi, kontemplasi, pembelajaran, dan teknik pemecahan masalah. Menurut Huyen and Nga (2003) permainan adalah kegiatan menghibur yang mendorong komunikasi, refleksi, pembelajaran, dan teknik pemecahan masalah. Permainan memotivasi siswa untuk terlibat dalam percakapan, kerja tim, dan penggunaan bahasa yang kreatif. Chen (2005) dalam definisinya menyatakan bahwa *game* atau permainan yang berorientasi pada siswa, mendorong penggunaan bahasa yang kreatif dan spontan, dan tentunya menumbuhkan sikap kolaboratif pada peserta didik, yang semuanya merupakan manfaat penerapan *game* dalam pengembangan Bahasa.

Anak-anak dapat berinteraksi, mengeksplorasi, dan bereksperimen dengan lingkungan mereka melalui permainan. Permainan tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga berperan sebagai motivator dan stimulus penggunaan bahasa. Memasukkan penguasaan kosakata berbasis permainan ke dalam pengajaran bahasa Inggris sangat membantu siswa dalam memahami konteks sehingga memengaruhi makna kata (Akdogan 2017) dan salah satunya adalah game online dalam aplikasi *Lingokids* yang merupakan kreasi Harvard University. Permainan kosakata membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Lingokids game* juga dapat membantu siswa dalam memperkaya dan meningkatkan pengetahuan kosa kata mereka dan memberikan nilai positif dalam implementasi penggunaannya yang dalam hal ini untuk anak usia dini dalam mengenal kosakata berbahasa Inggris.

Dalam kegiatan pengabdian ini, ada dua siklus kegiatan atau aktivitas yang dilakukan setelah aktivitas awal yang dijadikan rujukan penggunaan

lingokids game untuk meningkatkan kosakata siswa dengan menggunakan metode permainan yaitu penggunaan *game online* dalam aplikasi *Lingokids*. Siklus-siklus ini menghasilkan kinerja peserta didik yang jauh lebih baik dibandingkan pada siklus pertama dan pada siklus kedua. Meskipun proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya sama, namun metode permainan yang digunakan pada siklus kedua memberikan hasil yang lebih baik dari pada siklus pertama. Hasil pembelajaran kosa kata dengan metode permainan baik pada siklus I maupun siklus II dijelaskan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Peningkatan hasil dalam setiap siklus aktivitas pembelajaran.

No	Aktivitas awal	Siklus 1	Siklus 2
1	25	35	45
2	10	60	70
3	30	40	40
4	10	30	50
5	20	50	60
6	30	70	70
7	30	55	50
8	25	45	55
9	10	30	40
10	35	75	70
11	20	40	45
12	35	40	50
13	40	60	65
14	30	70	60
15	30	75	75
16	25	50	70
17	35	50	65
18	20	30	50
19	15	25	35
20	10	30	35
Average	24.25	48	55

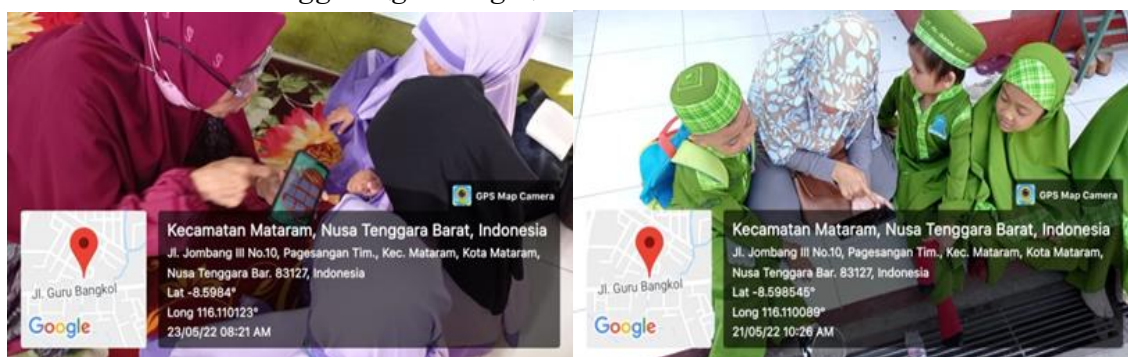
Hasil tes evaluasi siklus 1 menunjukkan nilai rata-rata adalah 48. Terdapat 10 orang anak dari siklus 1 yang mendapat nilai lebih besar dari 50, dan selebihnya yaitu 10 orang anak mendapat nilai lebih rendah dari 50. Sebaliknya, nilai rata-rata siklus kedua anak adalah 55. Ada 6 (enam) orang anak mendapat nilai di bawah 50 dan 14 orang anak memperoleh nilai lebih dari 50 pada siklus kedua. Pada siklus kedua dapat dikatakan bahwa tidak hanya mampu mengenalkan kosakata, namun juga bahwa aplikasi *Lingokids game* dapat berhasil meningkatkan prestasi kosakata anak khususnya kosakata bahasa inggris.

Perhatian siswa tertuju pada permainan karena mereka dapat belajar sambil memainkannya. Untuk anak-anak, mereka dibantu selama dalam proses belajar bahasa mereka dengan menggunakan permainan. Mereka

terus berusaha dan memberikan perhatian lebih dan ini sangat menghibur mereka dalam kelas (Wright, Betteridge, and Buckby 2006). Mereka berusaha memainkannya secepat mungkin dan bersaing untuk mendapatkan skor atau nilai tertinggi. Kegiatan yang melibatkan bermain *game* pada siklus pertama menggelitik minat siswa untuk bermain lagi dalam mempelajari kosa kata, sehingga siswa terbiasa dengan istilah-istilah atau kosakata dalam bahasa Inggris ini.

Anak-anak harus mampu mengenali fitur bahasa dan memproses informasi dengan cepat agar dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar (Chusna 2017; Gusrayani 2014). Oleh karena itu, anak-anak harus berlatih menggunakan sejumlah metode efektif yang mendukung pembelajaran bahasa dan pemrosesan informasi mereka secara bersamaan dan penggunaan aplikasi game online Lingokids ini sangat efisien dan efektif dalam pembelajaran bahasa khususnya untuk mengenal dan meningkatkan kemampuan kosakata anak khususnya dalam bahasa Inggris.

Selama pelajaran, kami menemukan bahwa semua peserta merasa senang dan nyaman untuk membagikan jawaban mereka, dan terlebih lagi, tidak hanya kosakata baru yang diterima sebagai bagian dari tugas mereka, tetapi juga, materi nyata mereka ada di sekitar mereka terutama yang dibuat oleh peneliti. sehubungan dengan beberapa bahan. Siswa dapat menyebutkan tema atau topik baru dan melakukan tindakan selama mereka menerapkan permainan, dan mereka semua berbagi topik dalam pengetahuan umum mereka, memungkinkan peserta untuk terhubung satu sama lain dalam kelompok mereka. Berdasarkan analisis tes dan entri dalam jurnal, kita dapat mengatakan bahwa peserta memperoleh dan memperkaya kosakata mereka, dan merasa lebih termotivasi untuk belajar kosakata bahasa Inggris (gambar 2).



**Gambar 2.** Kegiatan setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa permainan Lingokids berpengaruh untuk mendorong pencapaian kosakata siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus oleh peneliti. Pengajaran kosakata dengan permainan Lingokids tidak efektif pada siklus pertama karena guru tidak menjelaskan konten pada awalnya, sehingga siswa sulit

untuk memahami kosakata. Pengajaran kosakata dengan permainan Lingokids berhasil pada siklus kedua karena guru menjelaskan konten terlebih dahulu, memungkinkan siswa untuk memahami kosakata

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian pada masyarakat prodi pendidikan bahasa Inggris mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

Tim menyampaikan rasa terima kasih pada Dekan, Mitra, dan seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ini secara satu persatu sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan sangat bermanfaat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adib, Hamdan. 2021. "Problematika Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak Dan Solusi Bagi Kesehatan Siswa)." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 2(3): 170–79.
- Agustin, R.N, R Novianti, and E Puspitasari. 2021. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun D." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 4(1): 31–39.
- Akdogan, Esra. 2017. "Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials." *Online Submission* 7(1): 31–66.
- Amirah Abdol Rahaman et al. 2018. 2018 International Conference on Education and Regional Development 2018 (ICERD 3rd 2018) *Aplikasi STEM Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan Di Sekolah Luar Bandar : Peluang Dan Cabaran*.
- Chen, I-Jung. 2005. "Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning." *The Internet TESL Journal* 11(2): 1–4.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2): 315–30.
- Fadhli, Muhibuddin. 2018. "Gamification for Early Childhood Using 'Lingokids' Application." *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)* 3(1): 43–49.
- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5(2): 182.
- Gusrayani, Diah. 2014. *Teaching English to Young Learners: (Sebuah Telaah Konsep Mengajar Bahasa Inggris Kepada Anak-Anak)*. UPI Press.
- Huyen, Nguyen Thi Thanh, and Khuat Thi Thu Nga. 2003. "Learning Vocabulary through Games." *Asian EFL Journal* 5(4): 90–105.
- Kurniawati, Dian. 2020. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 79–84.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2).

- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education* 1(1): 1.
- Setiawati, Yunias, and Izzatul Fithriyah. 2020. *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4): 538.
- Wisataone, Voettie. 2021. "Penyuluhan Melek Digital Untuk Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Desa Ngampel Pakem." *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)* 1(1): 28–36.
- Wright, Andrew, David Betteridge, and Michael Buckby. 2006. *Games for Language Learning*. Cambridge university press.
- Wulandari, Dwi, and Dilfera Hermiati. 2019. "Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget." *Jurnal Keperawatan Silampari* 3(1): 382–92.