

Analisis Literatur Tren Materi, Target Pengguna, dan Platform dalam Gim Edukasi Bahasa Inggris

Raden Siliwangi Prabaswara Nurasha
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
21523037@students.uui.ac.id

Sheila Nurul Huda
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
sheila@uui.ac.id

Abstrak— Penelitian ini mengkaji tren pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris melalui analisis pustaka terhadap 20 jurnal relevan yang terbit setelah tahun 2013. Latar belakang penelitian ini adalah pemanfaatan gim edukasi sebagai solusi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, namun belum banyak riset yang mengkaji tren spesifik pengembangannya.

Hasil analisis menunjukkan fokus pengembangan adalah pada materi kosakata seperti nama hewan dan buah untuk target pengguna anak usia 8–12 tahun. Dari segi *platform*, Android menjadi yang paling dominan digunakan (47,4%). Kajian ini menyimpulkan bahwa gim edukasi memiliki potensi besar untuk mendorong minat belajar siswa dan hasilnya dapat menjadi acuan bagi pengembang serta pendidik

Kata kunci— Gim Edukasi, Pembelajaran Bahasa Inggris, Gim-Based Learning, Analisis Literasi, Teknologi Pendidikan

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terus mengalami kemajuan yang signifikan. Salah satu bentuk inovasi yang telah diterapkan adalah penerapan permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan edukatif memberikan pendekatan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, permainan edukatif juga berperan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara praktis melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

Era Globalisasi pada zaman ini hampir menjangkau seluruh aspek yang ada termasuk bidang ilmu pengetahuan dan teknologi [4]. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya juga erat kaitannya dengan bahasa sebagai alat penyampaian segala konsep ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat dipahami masyarakat. Perkembangan dan penggunaan bahasa Indonesia di era globalisasi menghadapi tantangan yang cukup signifikan. Tantangan terbesar yang dihadapi oleh bangsa Indonesia datang dari luar negeri, terutama sebagai dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perdagangan bebas antar negara, dan komunikasi internasional. Dengan adanya kondisi ini, masyarakat Indonesia harus menghadapi kenyataan bahwa menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, menjadi sangat penting. Perkembangan ini memaksa kita untuk terus meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris agar dapat bersaing dan berinteraksi di kancah global. Seiring dengan itu, penting juga untuk tetap mempertahankan dan

mengembangkan penggunaan bahasa Indonesia agar tidak kehilangan identitas budaya kita.

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang tersusun dalam bentuk unit-unit seperti kata, frasa, klausa, dan kalimat yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Terdapat banyak definisi mengenai bahasa, dan definisi ini hanyalah salah satunya [25]. Dengan membandingkan definisi tersebut dengan definisi sebagai berikut bahasa merupakan cara atau sistem komunikasi yang disusun melalui suara atau ungkapan tulis yang terstruktur dan membentuk unit yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris : “the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. morphemes, words, sentences” [5]. Pengertian yang diberikan tentang bahasa dapat mengacu kepada pentingnya kita berbahasa yang baik dan keahlian bahasa sangat penting untuk diolah seperti bahasa Inggris yang menjadi bahasa kedua kita.

Bahasa Inggris adalah bahasa asing, perannya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat kita. Hal ini terlihat jelas terutama dalam dunia pendidikan. Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pemerintah Indonesia mulai memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini, mulai dari Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui Kurikulum Pendidikan Dasar 1994. Sejak kurikulum tersebut diberlakukan, bahasa Inggris menjadi mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan mulai dari kelas IV SD/MI. Meskipun dalam kurikulum 2013 yang diimplementasikan di SD/MI di Indonesia, pelajaran bahasa Inggris tidak lagi menjadi prioritas, namun bukan berarti pelajaran tersebut dilarang.

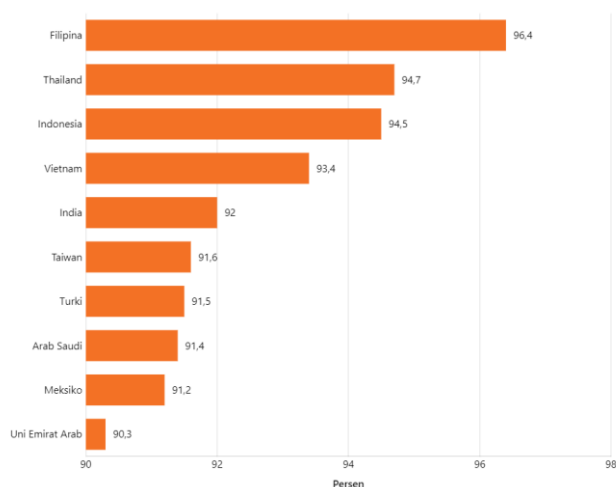
Berdasarkan penelitian oleh EF, sebuah lembaga pendidikan global, mereka telah merilis laporan pertama tentang kemampuan bahasa Inggris di 44 negara [3]. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris di Indonesia menempati peringkat yang sangat rendah, sedangkan Malaysia berada di peringkat yang lebih tinggi. Laporan ini memperkenalkan EF *English Proficiency Index* (EF EPI), yang merupakan indeks pertama yang membandingkan kemampuan bahasa Inggris orang dewasa di berbagai negara. EF EPI menggunakan data dari lebih dari dua juta orang di 44 negara yang telah mengikuti tes online gratis selama tiga tahun (2007 - 2009).

bahwa “Seseorang pembelajar muda akan sangat mudah untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka melalui permainan yang pas untuk usia mereka” [2]. Dengan kata lain media pembelajaran sangat penting untuk anak - anak yang ingin meningkatkan kemampuan berbahasa dengan cara yang lebih menyenangkan

Permainan edukatif dan interaktif memfasilitasi anak dalam proses belajar dan penguasaan beragam kompetensi, termasuk teknologi, bahasa, serta pemahaman atas fitur-fitur yang ada, di mana semuanya selaras dengan muatan dan kriteria yang terkandung dalam permainan itu sendiri [6]. Selain itu, permainan juga dapat dipandang sebagai media pengembangan diri, baik secara mental maupun fisik, yang bermanfaat untuk meningkatkan semangat, produktivitas, dan prestasi dalam melaksanakan tugas serta kegiatan berorganisasi secara lebih. Permainan biasanya dimainkan dengan mengikuti aturan tertentu, melibatkan menang dan kalah, serta berlangsung dalam suasana santai sebagai salah satu bentuk hiburan. Saat ini, bermain gim telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern, di mana berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, menggemari video gim karena sifatnya yang menyenangkan.

Berdasarkan laporan We Are Social yang dikutip oleh Katadata pada Februari 2022, Indonesia menempati posisi yang sangat tinggi dalam lanskap gim global. Grafik tersebut secara visual menegaskan posisi Indonesia sebagai negara ketiga dengan persentase pemain gim tertinggi di dunia, di mana 94,5% pengguna internetnya yang berusia 16 hingga 64 tahun aktif bermain video gim.

Posisi ini menempatkan Indonesia hanya sedikit di bawah Filipina (96,4%) dan Thailand (94,7%) yang menunjukkan dominasi kawasan Asia Tenggara dalam aktivitas gaming. Angka untuk Indonesia jauh melampaui rata-rata global, di mana 83,6% pengguna internet dalam rentang usia yang sama bermain gim. Popularitas ini tidak terlepas dari tren penggunaan perangkat mobile, mengingat laporan yang sama juga mengungkapkan bahwa 68,1% pengguna internet di dunia bermain gim melalui *smartphone*. Fenomena ini mengukuhkan bahwa Indonesia bukan hanya pasar yang besar, tetapi juga komunitas pemain yang sangat aktif, didorong kuat oleh aksesibilitas gim melalui perangkat seluler.



Gambar 1. Data pemain gim online

Permainan edukatif merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran melalui permainan, dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi siswa melalui pendekatan yang menarik dan berbeda [1]. Oleh karena itu, konsep ini menekankan bahwa tujuan utama permainan edukatif adalah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai aspek dalam pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris, termasuk materi yang dipelajari, target pengguna, dan *platform* yang digunakan. Dengan memanfaatkan berbagai literatur yang telah dipublikasikan, kami melakukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi tren dan praktik terbaik dalam pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengembangkan gim edukasi Bahasa Inggris, sebagian besar masih berfokus pada aspek desain teknis atau implementasi fitur tunggal. Belum banyak kajian yang mengkaji secara menyeluruh tren pengembangan gim, baik dari sisi materi yang diajarkan, karakteristik target pengguna, maupun platform yang digunakan. Selain itu, studi terdahulu cenderung tidak membahas bagaimana tren tersebut berkembang dari waktu ke waktu atau bagaimana materi, platform, dan target saling berhubungan. Oleh karena itu, kajian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut melalui tinjauan literatur yang komprehensif terhadap publikasi yang relevan.

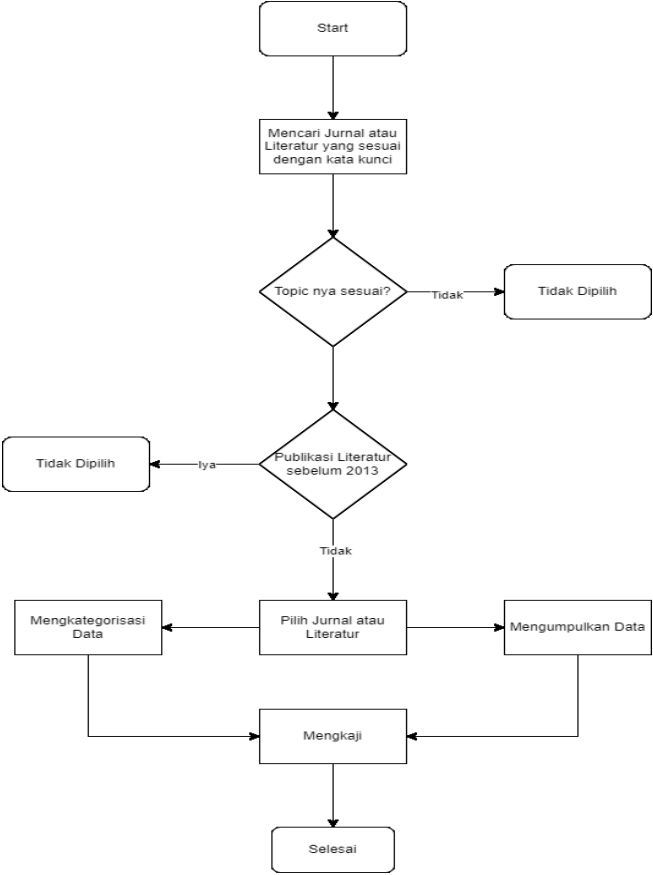
Dari latar belakang diatas dapat kami konsepskan menjadi tiga pertanyaan penelitian untuk mengkaji pustaka:

1. Ragam materi apa saja yang dipelajari untuk edukasi Bahasa Inggris?
2. Siapa saja target untuk *platform* gim edukasi Bahasa Inggris?
3. Apa saja *platform* yang digunakan untuk pengembangan Gim Edukasi Bahasa Inggris?

II. METODOLOGI

Dalam penelitian ini, kami mengumpulkan data dari penelitian sebelumnya terkait Gim Edukasi Bahasa Inggris. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pencarian literatur, pengumpulan data, dan kategorisasi data seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Pencarian literatur dilakukan melalui Google Scholar untuk menemukan literatur berbahasa Indonesia dengan kata kunci “edukasi bahasa Inggris”, “permainan bahasa Inggris”, “gim edukasi”, dan “edukasi gim bahasa Inggris”. Kriteria inklusi awal adalah jurnal atau literatur yang dipublikasikan setelah tahun 2013. Dari hasil pencarian awal ditemukan 30 jurnal, namun setelah dianalisis lebih lanjut, jumlahnya diseleksi menjadi 20 jurnal berbahasa Indonesia dan kasus yang banyak digunakan di Indonesia. Proses seleksi ini dilakukan untuk menyisihkan artikel yang ruang lingkupnya tidak sesuai seperti materi dari gim bukan bahasa Inggris dan jurnal dari internasional yang mempunyai kasus diluar Indonesia. Beberapa artikel juga yang dieksklusi memiliki cakupan terlalu luas, seperti membahas "gamifikasi" secara umum dalam pendidikan tanpa fokus pada pembelajaran bahasa Inggris. Sebaliknya, ada pula yang cakupannya terlalu sempit, seperti laporan studi kasus yang

hanya mengkaji satu fitur kecil dari sebuah aplikasi sehingga tidak cukup memberikan gambaran umum untuk sebuah tinjauan literatur. Dengan demikian, 20 jurnal yang terpilih dipastikan memiliki relevansi yang tinggi dengan topik Pengembangan Gim Edukasi Bahasa Inggris.



Gambar 2. Alur pengumpulan literatur

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

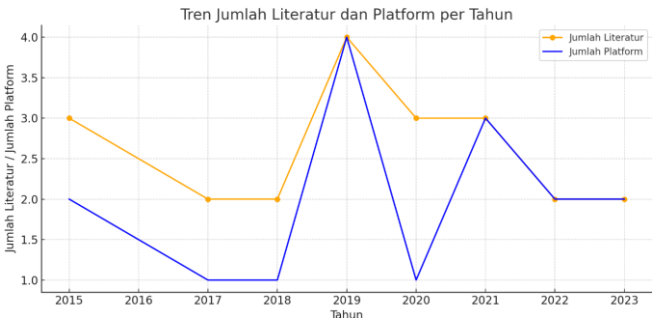
Pada bagian ini menyajikan informasi yang diolah dari literatur yang dipilih berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Informasi ini digunakan untuk menjawab pertanyaan ilmiah yang akan menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan gim edukasi Bahasa Inggris. Untuk menjawab ketiga pertanyaan penelitian (RQ) sudah diseleksi menjadi 25 jurnal yang relevan.

TABEL 1. Klasifikasi Target Pengguna

No	Tahun Literatur	Jumlah Literatur	Platform
1	2015	3	Android, Desktop
2	2017	2	Website
3	2018	2	Android
4	2019	4	Android, Desktop, <i>Non Digital</i> Gim, Website
5	2020	3	Android

6	2021	3	Android, <i>Non Digital</i> Gim, Website
7	2022	2	<i>Non Digital</i> Gim, Website
8	2023	2	Android, <i>Non Digital</i> Gim

Berdasarkan data publikasi dari 2015 hingga 2023, terjadi peningkatan jumlah jurnal yang membahas pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris, dengan puncaknya pada tahun 2019. Tren ini mencerminkan meningkatnya minat terhadap pemanfaatan gim sebagai media pembelajaran. Dari sisi platform, Android menjadi platform yang paling dominan, terutama setelah tahun 2018, menggantikan dominasi awal oleh platform desktop. Selain itu, mulai tahun 2019, mulai muncul gim berbasis pengalaman nyata (*Non Digital* Gim) dan penggunaan platform website secara lebih luas. Gambar 3 menunjukkan fluktuasi jumlah publikasi per tahun, sementara Tabel 1 merangkum distribusi platform utama yang digunakan.



Gambar 3. Line Chart Jumlah Literatur per Tahun berdasarkan platform

Berdasarkan distribusi publikasi dari tahun 2015 hingga 2023, terlihat bahwa penelitian terkait gim edukasi Bahasa Inggris menunjukkan fluktuasi namun cenderung meningkat pada pertengahan periode. Jumlah publikasi tertinggi tercatat pada tahun 2019 dengan 4 studi, yang kemudian sedikit menurun tetapi tetap stabil pada kisaran 2–3 publikasi per tahun hingga 2023.

Dari sisi platform, pada tahun-tahun awal (2015–2017), desktop dan Android menjadi platform dominan, mencerminkan tren pengembangan gim berbasis komputer atau perangkat seluler sederhana. Seiring waktu, terjadi pergeseran signifikan ke arah Android, yang secara konsisten muncul dalam publikasi sejak tahun 2018. Hal ini menunjukkan dominasi penggunaan perangkat mobile dalam pembelajaran digital.

Selain itu, platform website mulai muncul pada tahun 2017 dan semakin banyak digunakan pada tahun-tahun setelahnya, mencerminkan peningkatan konektivitas dan adopsi teknologi berbasis web dalam pendidikan. Menariknya, mulai tahun 2019 muncul kategori baru yaitu *Non Digital* Gim, yakni gim yang menggabungkan unsur fisik atau aktivitas nyata sebagai bagian dari pembelajaran. Platform ini terus berlanjut digunakan hingga 2023,

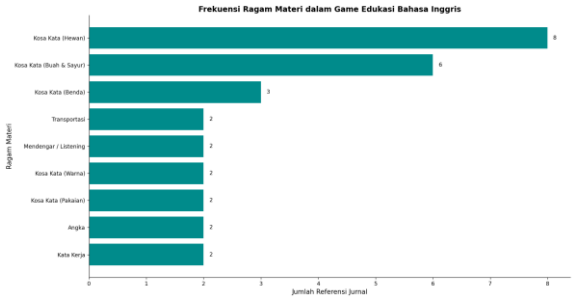
menunjukkan diversifikasi pendekatan dalam pengembangan gim edukasi.

Secara keseluruhan, tren ini menunjukkan bahwa pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris semakin variatif dalam pendekatan dan teknologi yang digunakan. Perubahan ini mencerminkan respons para peneliti dan pengembang terhadap perubahan perilaku pengguna, ketersediaan teknologi, serta kebutuhan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, dilakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui gim edukasi Bahasa Inggris. Ragam materi ini penting untuk dikaji karena jenis konten yang diajarkan dalam gim akan sangat memengaruhi efektivitas dan ketepatan penggunaannya sesuai usia dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian literatur, ditemukan bahwa sebagian besar gim menekankan pada pengenalan kosakata dasar, namun juga terdapat variasi lain seperti tata bahasa, keterampilan menyimak, dan berbicara. Oleh karena itu, dalam studi ini dilakukan kategorisasi materi agar dapat memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai fokus pembelajaran dalam gim edukasi yang dikembangkan. Hasil pengelompokan tersebut disajikan dalam Tabel 1.

TABEL 2. Ragam Materi

Scope	Referensi
Kosa Kata (Hewan)	[6][9][14][17][18][21][23][24]
Kosa Kata (Buah-buahan dan Sayur)	[6][9][15][17][18][24]
Kata Kerja	[15][23]
Kosa Kata (Benda)	[15][23][25]
Kosa Kata (Warna)	[6][15]
Kosa Kata (Pakaian)	[7][18]
Angka	[14][15]
Mendengar / “Listening”	[8][16]
Kosa Kata (Transportasi)	[17][20]



Gambar 4. Frekuensi Ragam Materi dalam Gim Edukasi

RQ 1 : Ragam Materi apa saja yang dipelajari untuk edukasi Bahasa Inggris?

1. Kosakata (Vocabulary)

Materi yang paling banyak diajarkan dalam gim edukasi bahasa Inggris adalah kosakata. Hal ini meliputi berbagai kategori yang mudah dikenali oleh anak-anak, seperti nama-nama hewan, buah-buahan, warna, angka, dan pakaian. Misalnya, dalam gim edukasi “Si Gelis” yang berfokus pada siswa kelas 2 SD, kosakata seperti nama hewan dan buah digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, dengan pendekatan visual dan audio untuk membantu pemahaman. Pembelajaran kosakata melalui gim ini memungkinkan anak-anak mengingat kata-kata bahasa Inggris dengan lebih mudah karena melibatkan media gambar, suara, dan animasi yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa gim edukasi berperan besar dalam memperkenalkan kosakata dasar kepada siswa, karena sifat permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak.



Gambar 5. Menu Gim si Gelis



Gambar 6. Gambar Soal si Gelis

2. Tata Bahasa (Grammar)

Selain kosakata, gim edukasi juga dapat mencakup materi tata bahasa. Pada tingkat pendidikan dasar, materi tata bahasa yang diajarkan dalam gim edukasi mencakup penggunaan bentuk jamak, kalimat sederhana, dan struktur kalimat dasar [5]. Sebagai contoh, dalam gim edukasi yang berfokus pada anggota tubuh manusia, anak-anak tidak hanya

diajarkan nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Inggris, tetapi juga bagaimana merangkai kalimat sederhana menggunakan kata-kata tersebut [25]. Melalui penggunaan gim, siswa bisa langsung melihat dan mendengar kalimat dalam konteks yang sesuai, memperkenalkan mereka pada struktur tata bahasa dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik. [25]



Gambar 7. Menu Kuis

3. Keterampilan Mendengarkan dan Berbicara (*Listening and Speaking*)

Keterampilan mendengar dan berbicara juga merupakan komponen penting dalam materi yang disampaikan melalui permainan edukatif. Dalam permainan, keterampilan mendengar dikembangkan melalui instruksi audio dan dialog, sedangkan keterampilan berbicara dilatih dengan meminta siswa meniru pengucapan kata atau kalimat yang didengarnya. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih mudah memahami dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris melalui interaksi langsung dengan permainan yang menggunakan audio sebagai sarana penyampaian materi. [6][18]. Gim edukasi bahasa Inggris yang menyertakan latihan pengucapan yang benar melalui audio, seperti yang ditemukan dalam gim berbasis Android, dapat membantu siswa menghafal dan menggunakan kosakata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat keterampilan berbicara mereka. [6][25].

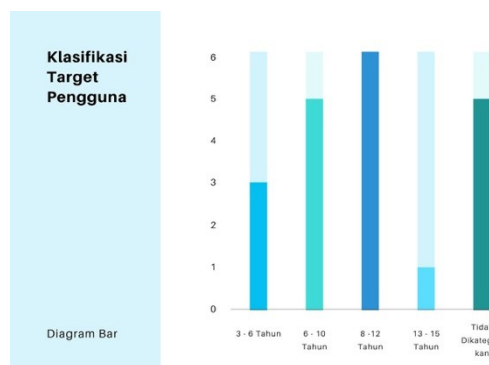
4. Metode Penyampaian Materi dalam Gim Edukasi

Permainan edukatif menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai pendekatan, menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung. [12][16]. Dalam gim berbasis Android seperti Si Gelis atau gim edukasi pengenalan hewan, materi disampaikan melalui animasi dan suara yang menjelaskan setiap item kosakata atau tata bahasa [18][6]. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak belajar melalui berbagai indera sekaligus, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. [18][25]. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan. [6][12].

RQ 2 : Siapa saja target untuk *platform gim* edukasi Bahasa Inggris?

TABEL 3. Klasifikasi Target Pengguna

Klasifikasi Target Pengguna		
Rentang Umur	Jumlah Studi	Referensi
3 - 6 Tahun	3	[6] [23] [24]
6 - 10 Tahun	5	[7] [11] [18] [22] [25]
8 - 12 Tahun	6	[9] [10] [13] [17] [20] [21]
13 - 15 Tahun	1	[8]
Tidak Dikategorikan	5	[12] [14] [15] [16] [19]



Gambar 8. Klasifikasi Target Pengguna

Berdasarkan tabel dan diagram bar diatas bahwa gim yang dirancang dan dikembangkan paling banyak digunakan pada Usia produktif anak - anak yaitu 8 - 12 Tahun. Dominasi umur 8 - 12 Tahun dikarenakan banyaknya anak - anak yang minat dengan pembelajaran dalam bentuk gim ketimbang membaca buku. Kedudukan berikutnya diikuti dari umur 6 - 10 tahun, lalu 3 - 6 tahun dan terakhir 13 - 15 tahun dengan jumlah paling sedikit.

Sementara itu, kategori umur 13-15 tahun hanya mendapatkan 1 referensi, yang menunjukkan bahwa kelompok usia remaja awal ini kurang menjadi fokus dalam pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih kompleks pada usia ini yang lebih cenderung diarahkan ke metode pembelajaran yang lebih formal dan terstruktur [8].

Diagram bar pada Gambar 7 memberikan visualisasi yang jelas mengenai distribusi jumlah referensi pada setiap kategori umur, mempertegas bahwa anak-anak usia 8-12 tahun merupakan target utama dalam pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris.

Pembagian rentang usia pada Tabel 2 mengikuti jenjang pendidikan umum di Indonesia, seperti PAUD (3–6 tahun), SD kelas awal (6–10 tahun), dan SD kelas akhir (8–12 tahun). Adanya *overlapping* (tumpang tindih) antar kategori disebabkan oleh sifat gim edukasi yang sering kali dirancang untuk menjangkau lebih dari satu kelompok usia.

Misalnya, gim yang mengajarkan kosakata dasar dapat digunakan oleh anak usia 6 hingga 10 tahun karena materi dan fitur gim bersifat fleksibel. *Overlapping* ini mencerminkan kenyataan bahwa pengembang atau studi

cenderung menargetkan rentang usia yang luas agar dapat digunakan secara lebih inklusif dan adaptif.

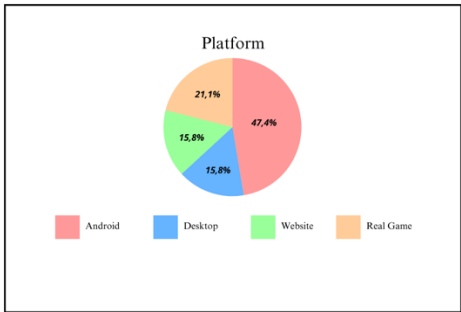
Banyak gim edukasi Bahasa Inggris yang ditujukan untuk kelompok usia 8–12 tahun, terdapat kesenjangan signifikan dalam pengembangan gim untuk anak usia 13–15 tahun. Hanya sedikit penelitian yang menysasar kelompok usia remaja ini, yang menunjukkan kurangnya perhatian terhadap kebutuhan pendidikan mereka. Anak-anak pada usia ini memiliki kebutuhan pembelajaran yang lebih kompleks, yang lebih cocok dengan metode pembelajaran yang lebih terstruktur.

Salah satu alasan mengapa kelompok usia ini kurang mendapat perhatian adalah karena pendekatan pembelajaran pada usia remaja cenderung lebih formal dan lebih mengarah pada materi yang lebih mendalam. Gim edukasi yang lebih interaktif dan berbasis teknologi mungkin belum cukup berkembang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan mereka. Oleh karena itu, perlu ada penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi bagaimana gim edukasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran remaja dan platform yang tepat untuk mendukung pembelajaran pada kelompok usia ini.

RQ 3: Apa saja platform yang digunakan untuk pengembangan Gim Edukasi Bahasa Inggris?

TABEL 4. Platform gim yang digunakan

Platform	Referensi
Android	[6] [8] [11] [12] [15] [16] [18] [20] [23] [24]
Desktop	[7] [10] [25]
Website	[13] [19] [21]
Non Digital Gim	[9] [14] [17] [22]



Gambar 9. Diagram Pie untuk Platform Gim

Berdasarkan gambar persentase diagram pie terdapat beberapa platform yang digunakan untuk mengembangkan gim. Dari 20 literatur yang sudah dikumpulkan ada 4 platform yang digunakan yaitu Android, Desktop, Website dan *Non Digital Gim*. Platform yang paling banyak digunakan adalah Android dengan 47,4%, dilanjutkan oleh *Non Digital Gim*, Desktop, dan Website. Alasan dari banyaknya penerapan pada Android karena Gim sangat mudah dan nyaman dimainkan di Android dan mendukung proses belajar. Alasan ini didukung oleh [15] [23] [24]



Gambar 10.

Diagram lingkaran pada Gambar 8 menunjukkan distribusi persentase ini. Android menyumbang hampir setengah dari total tersebut, diikuti oleh *Non Digital Gim*, Desktop, dan Website yang jumlahnya hampir sama. Visualisasi ini memberikan pemahaman yang jelas tentang preferensi platform ketika mengembangkan gim edukasi bahasa Inggris. Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris cenderung memanfaatkan platform yang mudah diakses dan digunakan oleh pengguna, dengan Android sebagai pilihan utama. Namun, variasi platform yang digunakan juga mencerminkan kebutuhan akan fleksibilitas dan pendekatan yang beragam dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil analisa antara Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4 menunjukkan adanya korelasi yang cukup konsisten antara platform yang digunakan, rentang usia pengguna, dan jenis materi yang diajarkan dalam gim edukasi Bahasa Inggris.

Platform Android paling dominan digunakan, khususnya untuk anak usia 3–12 tahun, dengan materi yang bersifat dasar seperti kosakata (hewan, buah, angka). Hal ini menunjukkan bahwa Android dianggap lebih fleksibel dan ramah anak, baik untuk usia PAUD maupun SD.

Platform Desktop digunakan dalam studi dengan rentang usia yang lebih tinggi, dan materi yang mulai kompleks seperti grammar atau pemahaman struktur bahasa. Sedangkan Website dan *Non Digital Gim* umumnya digunakan untuk usia 8–12 tahun, dengan konten yang mulai menggabungkan unsur interaksi dan kontekstualisasi, seperti materi transportasi atau kegiatan nyata.

Kurangnya pemanfaatan desktop dalam penelitian ini membuat terjadinya gap dan mencerminkan potensi besar yang belum dimaksimalkan, padahal desktop dapat memberikan interaksi lebih mendalam dengan media pembelajaran yang lebih kompleks. Infrastruktur komputer di sekolah seharusnya bisa dimanfaatkan lebih optimal, terutama dalam pembelajaran berbasis komputer lab yang lebih mudah diintegrasikan dengan kurikulum.

Gap ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengkaji penggunaan desktop dalam pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris di Indonesia.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan gim edukasi bahasa Inggris merupakan strategi yang sangat inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama dalam hal kosakata, tata bahasa, serta keterampilan menyimak dan berbicara. Kosakata merupakan materi yang paling dominan diajarkan, meliputi tema-tema seperti nama hewan, buah, angka, dan warna. Penggunaan elemen visual seperti gambar, suara, dan animasi dalam gim edukasi terbukti dapat membantu anak memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, materi tata bahasa dasar seperti bentuk jamak, penggunaan kata kerja, dan struktur kalimat sederhana juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran, yang disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan pengguna.

Dalam hal target pengguna, gim edukasi Bahasa Inggris terutama ditujukan untuk anak-anak usia 8–12 tahun, kelompok usia di mana metode pembelajaran berbasis gim terbukti lebih membantu dalam meningkatkan pemahaman bahasa. Hal ini terkait dengan perkembangan kognitif anak-anak pada usia tersebut yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep bahasa dalam konteks permainan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penyesuaian materi dengan usia pengguna menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui gim.

Dari segi platform, Android menjadi pilihan utama yang sangat relevan dalam pengembangan gim edukasi bahasa Inggris. Dominasi platform ini dikarenakan aksesibilitasnya yang tinggi di kalangan anak-anak, kemudahan dalam menggabungkan berbagai media seperti audio, visual, dan interaksi langsung, serta kemampuannya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik. Meskipun platform lain seperti gim nyata, desktop, dan situs web juga digunakan, Android tetap menjadi yang paling banyak dipilih karena mampu menjangkau pengguna dengan lebih mudah dan memberikan pengalaman belajar yang praktis dan menyenangkan.

Pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris yang menggabungkan materi yang tepat, target pengguna yang sesuai, dan platform yang efektif dapat berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak-anak. Pendekatan yang berbasis teknologi dan interaktif ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus memotivasi anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menghibur.

Temuan dari analisis literatur ini memiliki implikasi penting untuk pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris di masa depan. Berdasarkan hasil studi, gim edukasi yang mengajarkan kosakata dasar lebih dominan dan lebih efektif untuk anak usia 6–12 tahun. Oleh karena itu, pengembang gim edukasi perlu memperhatikan fokus pada materi yang sesuai dengan usia pengguna, dengan mempertimbangkan aspek visual, audio, dan interaktivitas yang akan memudahkan proses pembelajaran.

Penggunaan platform Android yang dominan menunjukkan bahwa kemudahan aksesibilitas perangkat

mobile menjadi faktor utama dalam menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Namun, platform desktop yang lebih banyak tersedia di sekolah-sekolah seharusnya bisa dimanfaatkan lebih optimal untuk mencapai pembelajaran yang lebih mendalam dan berbasis laboratorium komputer.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Keterbatasan pada literatur yang dianalisis hanya mencakup jurnal berbahasa Indonesia dan tidak melibatkan literatur internasional, yang berpotensi mengurangi keberagaman perspektif mengenai pengembangan gim edukasi Bahasa Inggris di konteks global.
2. Fokus pada platform penelitian ini cenderung berfokus pada platform Android, meskipun platform desktop lebih banyak tersedia di sekolah-sekolah Indonesia, terutama di laboratorium komputer. Kurangnya penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan platform desktop mengarah pada kesenjangan dalam pemanfaatan infrastruktur yang ada di sekolah-sekolah.
3. Pada penelitian ini lebih memfokuskan pada platform dan materi pembelajaran, sedangkan aspek psikologis dan keterlibatan siswa dalam bermain gim tidak dibahas. Faktor-faktor seperti motivasi siswa dan respons emosional terhadap gim seharusnya dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas gim edukasi.

REFERENSI

- [1] Handriyanti, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Gims) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Malang, 130-134.
- [2] Maili, S. N., & Hestingsih, W. (2017). Masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1).
- [3] Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- [4] Rifai, R. A. (2019). Peran Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Ilmu Di Era Globalisasi.
- [5] Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.
- [6] Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Gim Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274-16281.
- [7] Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- [8] Aminah, S. (2018). Implementasi model addie pada education gim pembelajaran bahasa Inggris (studi kasus pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(03), 152-162.
- [9] Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019, September). Pembelajaran bahasa inggris melalui media gim pada panti asuhan al maun di desa ngajum. In Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) (Vol. 3, pp. 1725-1739).

- [10] Ramansyah, W. (2015). Pengembangan education gim (EDUGIM) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1-9.
- [11] Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Gim Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Gim Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*, 23(2), 392-402.
- [12] Krisnawan, G. N. A. A. (2015, October). Rancang Bangun Aplikasi Gim Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android. In *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika 2015*. STMIK STIKOM Bali.
- [13] Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Gim Digital "Kahoot" Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46-59.
- [14] Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). Metode Pieces Dalam Perancangan Gim Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3).
- [15] Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.
- [16] Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1-5.
- [17] Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis Gim Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode HCD. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 1-8.
- [18] Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Gim Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175.
- [19] Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. (2017). Online Gim "Pics And Words" Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML. *Prosiding 2nd SAKTL*, [6] Knuth, DE *The Art of Computer Programming* (2d.
- [20] Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Gim Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- [21] Dewi, N. P., dan Listiowarni, I. 2019 Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*
- [22] Mufida, A., dan Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44-59.
- [23] 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.
- [24] Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Gim Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.
- [25] Al Irsyadi , F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Gim edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92.