

PENGENALAN BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME ANAK-ANAK DI PANTI ASUHAN AL BERKAH PALANGKA RAYA

Zaitun Qamariah*

Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jl. George Obos No.24 Palangka Raya

Penulis Korespondensi : zaitun.qamariah@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran pengenalan bahasa inggris berbasis game pada anak-anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya. Metode analisis yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi, tanya jawab, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengenalan bahasa inggris berbasis game dilakukan dengan tahap persiapan berupa penyampaian materi dasar (berhitung dan kosakata) yang akan dikenalkan kepada anak-anak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya manfaat setelah mempelajari materi tersebut pada anak, tahap inti berupa penyampaian materi dasar (berhitung dan kosakata) berbasis game pada anak, dan tahap penutup berupa evaluasi dan foto bersama anak-anak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

Kata kunci: *Pengenalan, Bahasa Inggris, Game*

1. Pendahuluan

Bahasa internasional yang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi adalah Bahasa Inggris (Farizah & Astiningrum, 2016); (Al Irsyadi, Annas, & Kurniawan, 2019); (Andre, Handriyanti, & Oktavia, 2018). Bahasa inggris merupakan bahasa yang telah diakui sebagai bahasa pemersatu bahasa (Marlianingsih, 2016). Selain itu, bahasa inggris juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh anak sebagai bekal untuk kehidupan dimasa mendatang (Agustin, 2011); (Uzer, 2019). Disamping itu, bahasa inggris adalah bahasa yang perlu untuk dikenalkan dan diajarkan sejak dini baik secara formal maupun informal (Nurdiana, Deviyanti, Nisa, & Shaafwati, 2021).

Pengenalan bahasa inggris pada anak harus segera dilakukan karena pemerolehan bahasanya lebih cepat dibandingkan dengan orang yang berusia tua (Nurdiana, Deviyanti, Nisa, & Shaafwati, 2021); (Hastuti & Roviati, 2020). Anak-anak akan lebih cepat menyerap pembelajaran karena anak-anak mempunyai pemahaman intuitif bahasa dan kemampuan terbiasa akan hal baru dengan lebih peka pada ritme, bunyi, dan pola intonasi sehingga hal tersebutlah yang membuatnya mudah untuk

menyerap bahasa yang dikenalkan padanya (Putranto, Sina, W, Maharani, & Furyanah, 2021). Pengenalan bahasa inggris secara langsung kepada anak-anak adalah langkah tepat untuk memberikan pemahaman yang baik kepada anak (Febriyanti, Syaodih, & Agustin, 2016); (Maili, 2018). Salah satu cara pengenalan bahasa inggris pada anak yaitu dengan bermain *game*.

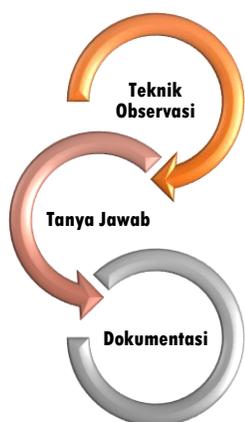
Game atau permainan merupakan salah satu media pembelajaran untuk anak-anak agar mudah memahami materi yang ingin diajarkan (Sandri, Trisnadoli, & Nugroho, 2019). Pembelajaran dengan *game* adalah pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan atau disebut juga dengan belajar sambil bermain (Rahayu & Fujiati, 2019); (Nurhayati, 2018); (Ariati, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan *game* dilakukan agar anak yang belajar menjadi terhibur dan senang sehingga akan lebih mudah untuk anak dalam memahami materi yang disampaikan (Rahayu & Fujiati, 2018).

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat berjudul “Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya”. Adapun tujuan

dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran pengenalan bahasa inggris berbasis *game* pada anak-anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

2. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode deskriptif dengan mendeskripsikan keadaan subyek atau objek penelitian sesuai dengan fakta yang ada (Hadari, 2012). Pengabdian masyarakat ini dilakukan menggunakan 3 teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, tanya jawab, dan dokumentasi.



Gambar 1. Skema tahapan teknik pengumpulan data

a. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah tahap pertama yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai lokasi pengabdian. Panduan observasi yang digunakan adalah daftar pengamatan secara langsung kepada sumber data pada pengabdian masyarakat ini. Hasil observasi yang diperoleh berupa perlunya pengenalan bahasa inggris pada anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

b. Tanya Jawab

Tanya jawab adalah tahap kedua yang dilakukan untuk memperoleh informasi sejauh mana pengenalan bahasa inggris pada anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah tahap yang juga dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini sebagai arsip dokumen berupa foto-foto kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan bahasa inggris pada anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada anak-anak di Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya. Adapun materi yang disampaikan berupa materi dasar berupa berhitung dan kosakata bahasa inggris sebagai awal untuk memberikan pengenalan bahasa inggris kepada anak-anak. Kegiatan ini dibimbing langsung oleh Dosen dari Program Studi Tadris (Pendidikan) Bahasa Inggris IAIN Palangka Raya. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan selama pengabdian masyarakat ini diantaranya:

Pertama, Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dimulai dengan mempersiapkan terlebih dahulu mengenai materi dasar (berhitung dan kosakata) yang akan dikenalkan kepada anak-anak. Selain itu juga menyampaikan pada pihak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya terkait materi dasar (berhitung dan kosakata) dan manfaat setelah mempelajari materi tersebut pada anak.



Gambar 2. Penyampaian materi dasar dan manfaat yang diperoleh pada pihak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya

Pada gambar 2 terlihat bahwa ketika penyampaian materi dasar beserta manfaat yang diperoleh anak pada pihak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya terlihat sangat antusias. Selain dari pihak Panti, anak-anak yang akan menjadi peserta dalam kegiatan ini juga antusias terhadap kegiatan tersebut.

Kedua, Tahap Inti

Pada tahap ini dilakukannya pengenalan bahasa inggris dengan materi dasar (berhitung dan kosakata) dengan *game*. Pengenalan materi berhitung merupakan tahap awal yang harus diajarkan kepada anak. Berhitung dalam bahasa inggris perlu untuk diajarkan karena merupakan awal dari pengetahuan akademik anak. Hal ini

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Runtuwene dkk (2021) yang menyatakan bahwa materi berhitung adalah awal dari pengetahuan akademik yang dapat didapatkan baik di sekolah ataupun di lembaga lainnya (Runtuwene, Lotulung, Siwi, Karauwan, & Sompotan, 2021). Selain itu, materi berhitung diberikan agar anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asia (2016) yang menyatakan bahwa pemberian materi berhitung bahasa inggris pada anak bertujuan supaya anak mengenal dasar-dasar dari pembelajaran berhitung sehingga nantinya akan siap untuk mengikuti pembelajaran tersebut pada jenjang yang lebih lanjut (Asia, 2016).



Gambar 3. Pengenalan Bahasa Inggris berbasis *game* pada materi berhitung

Pada gambar 3 terlihat pengenalan bahasa inggris berbasis *game* pada materi berhitung. Kegiatan *game* tersebut dilakukan dengan penyampaian materi berhitung pada anak dan kemudian anak diminta untuk mengingatnya karena dalam *game* yang dilakukan dengan sistem tunjuk secara acak. Apabila anak yang ditunjuk kurang tepat dalam proses permainan berhitung maka akan diminta untuk maju kedepan. Permainan *game* materi berhitung ini dirasa dapat membuat anak menjadi lancar dalam berhitung terutama berhitung dalam bahasa inggris. Kelancaran dalam berhitung bahasa inggris juga dapat membantu penalaran anak terutama pada bidang matematis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harun (2014) yang menyatakan bahwa ketika anak diajarkan untuk lancar dalam berhitung tidak hanya membantu dalam penalaran anak tetapi pengetahuan juga akan timbul dari pengalaman yang diberikan padanya (Harun, 2014).

Selain materi berhitung, materi kosakata juga diajarkan dalam pengabdian masyarakat ini yang terlihat pada gambar 4. Materi kosakata perlu

untuk diajarkan agar anak terbiasa dalam melihat ataupun melafalkan kata bahasa inggris dan dapat menjembatani anak agar dapat terampil dalam berbicara bahasa inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Falah (2017), Muliyah dan Fernando (2019), Ulya dan Hasanah (2020), Okfia dan Jaya (2021), & Susantini dan Kristiantari (2021) yang menyatakan bahwa saat memberikan pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak maka secara tidak langsung telah menjembatani anak supaya mempunyai keterampilan dalam bahasa inggris karena kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk memahami bahasa inggris (Falah, 2017); (Muliyah & Fernando, 2019); (Ulya & Hasanah, 2020); (Okfia & Jaya, 2021); (Susantini & Kristiantari, 2021). Selain itu, semakin banyak kosakata bahasa inggris maka akan semakin tinggi kesempatan untuk dapat berbahasa inggris dan dapat mengekspresikan perasaannya dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asadi dan Suryana (2020) yang menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan kosakata bahasa inggris maka akan mempermudah anak menjadi terampil dalam berbahasa (Asadi & Suryana, 2020).



Gambar 4. Pengenalan Bahasa Inggris berbasis *game* pada materi kosakata

Setelah anak mengenal dan mengingat kosakata yang terlihat pada gambar 4, selanjutnya dilakukan pengecekan kembali ingatan anak terhadap materi kosakata yang telah diajarkan dengan *game* seperti yang terlihat pada gambar 5. Ketika dilakukan pengecekan kembali ternyata anak masih mengingat kosakata yang diajarkan. Hal ini terjadi karena kosakata disampaikan dengan menyenangkan, apalagi melalui *game* sehingga anak menjadi lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatima dkk (2019) & Prihatin dan Andharsaputri (2021) yang

menyatakan bahwa pembelajaran dengan *game* dapat menarik anak untuk belajar karena lebih menyenangkan dan lebih kreatif (Fatima, Khairunisa, Priatna, & Prihatminingtyas, 2019); (Prihatin & Andharsaputri, 2021). Selain itu, pemberian kosakata dengan *game* juga dapat membuat anak menyerap pembelajaran yang diberikan secara optimal dan utuh. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jazuly (2016) & Ramansyah (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *game* dapat membantu anak menyerap materi yang diajarkan lebih optimal dan utuh (Jazuly, 2016); (Ramansyah, 2015).



Gambar 5. Menecek kembali ingatan anak terhadap materi kosakata yang telah diajarkan dengan *game*

Ketiga, Tahap Penutup

Setelah tahap persiapan dan inti berupa pengenalan bahasa inggris pada anak selesai dilakukan maka tahap terakhir ini berupa evaluasi dan foto bersama. Evaluasi ini dilakukan agar mengetahui kekurangan selama pemberian materi dasar (berhitung dan kosakata) pada anak. Ketika proses evaluasi berlangsung, ternyata anak-anak tidak merasa adanya kekurangan dan malah justru anak sangat antusias kegiatan tersebut dapat diadakan kembali.



Gambar 6. Foto Bersama Anak-Anak Panti Asuhan dan Dosen Tadris (Pendidikan) Bahasa Inggris

Setelah penyampaian evaluasi, maka selanjutnya melakukan foto bersama anak-anak Panti Asuhan dan Dosen Tadris (Pendidikan) Bahasa Inggris yang dapat terlihat pada gambar 6. Anak-anak terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan dari persiapan hingga penutup.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat berupa pengenalan bahasa inggris berbasis *game* dilakukan dengan tahap persiapan berupa penyampaian materi dasar (berhitung dan kosakata) yang akan dikenalkan kepada anak-anak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya manfaat setelah mempelajari materi tersebut pada anak, tahap inti berupa penyampaian materi dasar (berhitung dan kosakata) berbasis *game* pada anak, dan tahap penutup berupa evaluasi dan foto bersama anak-anak Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Panti Asuhan Al Berkah Palangka Raya sebagai mitra pengabdian beserta seluruh pihak yang terlibat.

Daftar Pustaka

- Agustin, Y. (2011). Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar dalam Dunia Pendidikan. *Deiksis*, 3(2), 354-364.
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78-92.
- Andre, J. L., Handriyanti, E., & Oktavia, C. A. (2018). Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris. *J-INTECH*, 6(2), 2018-213.
- Ariati, N. (2021). Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Global*, 12(1), 1-9.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993-33006.
- Asia. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui Metode Jarimatika pada Kelompok B di TK Al Azhari Pare-Pare Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan BUM*, 1(1), 116-129.

- Falah, I. F. (2017). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Lagu. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 1-9.
- Farizah, A. N., & Astiningrum, M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak Menggunakan Teknologi Kinect. *Jurnal Informatika Polinema*, 2(2), 55-60.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game pada Panti Asuhan Al Maun di Desa Ngajum. *Jurnal Fakultas Teknologi Informasi*, 3, 1725-1739.
- Febriyanti, Syaodih, E., & Agustin, M. (2016). Pengenalan Bahasa Inggris dalam Pembelajaran PAUD di Taman Kanak-Kanak kota Bandung. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 145-159.
- Hadari, N. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Harun, C. A. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini Versus Budaya Lokal. *Cakrawala Dini*, 5(2), 63-72.
- Hastuti, N., & Roviati, E. (2020). Pendampingan Belajar Pengenalan Bahasa Inggris Menyenangkan Dari Rumah di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat: Al Khidmat*, 3(2), 1-9.
- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33-40.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika: JUDIKA*, 6(1), 23-28.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133-140.
- Muliyah, P., & Fernando, F. (2019). Pelatihan Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini Melalui IGRA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DEDIKASI*, 1(1), 20-36.
- Nurdiana, N., Deviyanti, R., Nisa, K., & Shaafwati, D. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 124-127.
- Nurhayati, E. (2018). Penerapan Audio Visual Terhadap Pengenalan Bahasa Inggris di Kelompok A1 RA An-Nur Nurul Aulia. *CERIA*, 1(2), 7-13.
- Okfia, W., & Jaya, I. (2021). Konstruktivis Teori dalam Pengenalan Kata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Flashcard di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 163-171.
- Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *Journal Of Information System And Informatics Engineering: JOISIE*, 5(2), 82-89.
- Putranto, I., Sina, I., W, H. N., Maharani, H., & Furrynah, A. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris pada Yayasan Ini Media Kita Gunung Sindur Bogor. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: Abdi Laksana*, 2(1), 103-109.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode Game Design Document. *Jurnal VOI*, 8(1), 1-8.
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan Education Game (EDUGAME) Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Educat*, 2(1), 1-9.
- Runtuwene, A., Lotulung, L. J., Siwi, G. A., Karauwan, M. G., & Sompotan, F. M. (2021). Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Selatan. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), 1-8.
- Sandri, P. R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak TK. *SMATIKA jurnl*, 9(2), 59-64.
- Susantini, N. P., & Kristiantari, M. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448.
- Ulya, N., & Hasanah, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57-68.
- Uzer, Y. V. (2019). Strategi Belajar Bahasa Inggris yang Menyenangkan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *PERNIK Jurnal PAUD*, 2(1), 86-95.