



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA *GAME* PADA PANTI ASUHAN AL MAUN DI DESA NGAJUM

Whinny Qori Fatima¹⁾, Livia Khairunisa²⁾, Daris Chandra Priatna³⁾,
Budi Prihatminingtyas⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang
Email: whinnyqori678@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak menggunakan media game merupakan salah satu metode pembelajaran bahasa yang efektif. Tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris melalui media game antara lain : 1. Meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris 2. Meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa melalui pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Metode ini mengutamakan pengucapan yang dilatih oleh guru/pendidik dengan menekankan pada keterampilan menyimak, mendengarkan, dan berbicara. Sampel pada pengabdian kepada masyarakat sebanyak 17 siswa terdiri dari anak berumur antara 7 tahun sampai 13 tahun. Untuk mencapai tujuan ini ada beberapa komponen yang harus dipenuhi yaitu perbendaharaan kata, pengucapan, grammar dan kalimat sederhana. Media game digunakan sebagai fasilitas komunikasi bahasa Inggris antara pengajar dan siswa. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat adalah 1. Kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris meningkat karena cara penyampaiannya menggunakan game 2. Kemampuan dasar khususnya pada kosa kata bahasa Inggris siswa semakin banyak melalui pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Efektif, Kreatif, dan Menyenangkan

Abstract

Learning English in children using media games is one of the effective language learning methods. The objectives of learning English through game media include: 1. Increasing student enthusiasm in learning English 2. Improving students' basic English skills through effective, creative, and fun learning. This method prioritizes pronunciation trained by the teacher / educator by emphasizing listening, listening and speaking skills. The sample of community service as many as 17 students consisted of children aged between 7 years and 13 years. To achieve this goal there are several components that must be met, namely vocabulary, pronunciation, grammar and simple sentences. Game media is used as an English communication facility between instructors and students. The results of community service are 1. Students' ability to learn English improves because of the way they are delivered using games 2. Basic skills, especially in English vocabulary, more and more students through effective learning creative and fun.

Keywords: Learning English, effective, creative, and fun



I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari di Era Revolusi Industri 4.0 ini. Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan untuk berkomunikasi antar berbagai negara di seluruh dunia. Untuk itu bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini di kalangan anak – anak. Apalagi saat ini masih banyak anak – anak yang edukasi bahasa Inggrisnya masih kurang.

Pada tahun 2014 di RRC (Republik Rakyat China) Bahasa Inggris sedang gencar – gencarnya diajarkan di sekolah – sekolah dasar dengan alasan untuk menghadapi tantangan global khususnya kualitas sumberdaya manusianya, dengan meningkatkan kompetensi pengajar Bahasa Inggris di sekolah – sekolah dasar. (Copland dan Garton, 2014).

Survey yang dilakukan oleh Shin dan Crandall tentang EYL (English for Young Learners) di 55 negara ditemukan 50 persen lebih bahasa Inggris diajarkan mulai kelas tiga (2011), begitu juga di Indonesia pada tahun 2004. Saat ini, Indonesia membuat kurikulum baru yang mata pelajaran bahasa Inggris diajarkan mulai kelas 1 SD (Sekolah Dasar).

Banyak anak yang pengetahuan bahasa Inggrisnya masih kurang walaupun telah diajarkan mulai kelas 1 SD dikarenakan mereka beranggapan bahwa bahasa Inggris itu sulit untuk dipelajari. Peningkatan kemampuan bahasa Inggris dapat dimulai dengan hal yang paling kecil yaitu kosakata. Dengan memiliki banyak kosakata bahasa Inggris akan mempermudah untuk meningkatkan kemampuan anak – anak dalam belajar.

Konteks pembelajaran anak dimunculkan karena dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan khusus yang dibedakan dari usia, dan beberapa ahli membedakan materi belajar anak yang disesuaikan dengan umur tetapi secara umum anak lebih tertarik belajar Bahasa dalam lingkungan yang atraktif dan cenderung informal (Copland and Garton, 2014).

Copland dan Garton menyatakan bahwa “anak lebih tertarik belajar bahasa dalam lingkungan yang atraktif dan cenderung informal”. Salah satu cara pembelajaran bahasa Inggris yang atraktif dan informal yaitu melalui media game edukasi.

Menurut Juhana (2014) agar dapat mencapai keberhasilan dalam mengajar bahasa Inggris untuk anak – anak, harus memahami karakteristik anak yaitu menciptakan pelajaran yang sesuai dengan karakter anak baik secara materi maupun pendekatan pembelajarannya.

Ada salah satu panti asuhan di desa Ngajum yang saat ini masih belum ada yang memberikan edukasi mengenai bahasa Inggris dan juga aksara Jawa, yaitu Panti Asuhan Al – Maun. Panti Asuhan Al – Maun berlokasi di Jalan Margo Noyo RT 02 RW 01 Desa Ngajum, Kecamatan Ngajum, Kabupaten Malang. Jumlah anak yang tinggal di panti ini ada 18 orang.

Salah satu masalah yang menjadi perhatian kami yaitu kurangnya fasilitas pendidikan, terutama dalam bidang bahasa Inggris. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan anak panti asuhan Al – Maun mengenai bahasa Inggris.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game ini adalah untuk meningkatkan antusias anak – anak dalam belajar Bahasa Inggris, menambah pengetahuan Bahasa Inggris anak terutama bagi anak – anak yang pendidikannya kurang layak

II. KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.



Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007: 3). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Trianto (2010:17) mengatakan "Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan". Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Hardini dan Puspitasari (2012:10). "Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum".

Pembelajaran Bahasa Inggris

Mempelajari suatu bahasa telah dilakukan oleh manusia sejak lahir.

Mempelajari bahasa dimulai dari belajar bahasa ibu, yang merupakan suatu hal yang wajar dan alamiah. Namun lain halnya dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing. Secara singkat Littlewood (1984:3) membedakan kedua istilah ini yaitu "*a "second" language has social functions within the community where it is learnt (e.g., as a lingua franca or as the language of another social group), whereas a "foreign" language is learnt primarily for contact outside one's own community*". Pendapat tersebut diartikan bahwa bahasa kedua memiliki fungsi sosial dalam masyarakat di mana ini dipelajari (misalnya, sebagai *lingua franca* atau bahasa kelompok sosial lain), sedangkan bahasa asing dipelajari terutama untuk hubungan di luar komunitas sendiri.

Sementara itu (Quirk 1972:32) memberikan definisi tentang bahasa kedua, "*a language necessary for certain official, social, commercial or educational activities within their own country*" sedangkan bahasa asing adalah: "*a language used by persons for communication across frontier or with others who are not from their country*". Pendapat ini diartikan bahwa bahasa kedua sebagai bahasa yang diperlukan pada saat kegiatan formal, sosial, perdagangan atau pendidikan di negara mereka sendiri" sedangkan bahasa Asing Adalah: "bahasa yang digunakan oleh orang-orang untuk berkomunikasi antar perbatasan atau dengan orang lain yang bukan dari negara mereka". Nunan (2005:9) menyebutkan "*the ability to use a second language (knowing "how") would develop automatically if the learner were required to focus on meaning in the process of using the language to communicate*". Pendapat tersebut diartikan bahwa kemampuan untuk menggunakan bahasa kedua (mengetahui bagaimana) akan berkembang secara otomatis jika pembelajar diarahkan untuk fokus makna dalam proses menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Bahasa kedua yang dimaksud di sini adalah bahasa asing yang



pada umumnya dipelajari oleh siswa di suatu lingkup sekolah.

Menurut Richard dan Schmidt (2010:206) bahasa asing (*foreign language*) adalah sebagai berikut:

A language which is not the NATIVE LANGUAGE of large number of people in a particular country or region, is not used as a medium of instruction in school, and is not widely used as a medium of communication in government, media, etc. Foreign language are typically taught as school subjects for the purpose of communicating with foreigners or for reading printed materials in the language.

Kutipan tersebut mempunyai pengertian, bahwa bahasa asing diartikan sebagai satu bahasa yang bukan bahasa asli dari sebagian besar orang pada satu negara atau daerah tertentu, yang bukan dipergunakan sebagai satu sarana komunikasi dalam pemerintah, media dan sebagainya. Bahasa asing diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang asing atau untuk membaca bacaan dalam bahasa asing tersebut.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang dianggap penting yang harus dikuasai oleh Bangsa Indonesia karena bahasa Inggris memiliki kedudukan yang sangat strategis, yaitu selain sebagai alat komunikasi juga sebagai bahasa pergaulan antar bangsa. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya.

Dalam kaitannya dengan bahasa asing, Chaer (2009:37) mengemukakan adanya istilah bahasa target yang merupakan bahasa yang sedang dipelajari dan ingin dikuasai. Wujud bahasa target dapat berupa bahasa ibu (bahasa pertama (B1), bahasa kedua (B2), maupun bahasa asing (BA). Pengertian bahasa kedua tidak sama dengan bahasa bahasa asing. Di Indonesia misalnya, pertama kali pembelajar belajar

bahasa pertama (bahasa daerah), kemudian belajar bahasa kedua (bahasa Indonesia).

Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, perasaan, dan juga untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk dapat mempelajari bahasa Inggris dengan baik diperlukan pengetahuan akan karakteristik dari bahasa Inggris itu sendiri. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu bila ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, ataupun materi yang dipelajari dalam rangka menunjang kompetensi tersebut. Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran bahasa Inggris ini menekankan pada aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbahasa lisan dan tulis, baik reseptif maupun produktif. Karakteristik inilah yang membedakan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain.

Secara umum keempat keterampilan berbahasa tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar, pembelajar bahasa harus dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa maupun keterampilan berbahasa. Pembelajar bahasa harus mengenal dan memahami tata bahasa dan kosakata, yang dikategorikan sebagai ranah kognitif. Selain itu, mereka juga harus mengenal dan memahami sistem dan bunyi-bunyi yang berlaku pada bahasa tersebut agar pengucapannya sesuai dengan penutur aslinya.

Pengucapan bahasa Inggris dengan penulisan harus terus dipelajari dan dilatih karena di dalam bahasa Inggris penulisan dan pengucapan sangat jauh berbeda. Hal inilah yang membedakan antara bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia. Perbedaan ini merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajar perlu dilatih untuk mendengar dan menggerakkan organ-organ



tertentu, seperti bibir, lidah, untuk menghasilkan bunyi-bunyi yang sesuai dengan bunyi-bunyi yang diproduksi oleh penutur asli bahasa Inggris. Latihan menggerakkan organ bicara untuk menghasilkan bunyi tertentu dikategorikan sebagai ranah psikomotorik. Pembelajaran bahasa juga terkait dengan masalah-masalah minat, motivasi, tingkat kecemasan, dan lain-lain. Agar berhasil dalam belajar bahasa, mereka harus mempunyai sikap yang positif terhadap bahasa dan budaya yang dipelajari.

Tanpa sikap seperti itu, sangat sulit bagi mereka untuk menguasai bahasa Inggris dengan baik. Inilah yang dikategorikan sebagai ranah afektif. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran bahasa Inggris berhasil dengan baik, seorang tentor harus memahami karakteristik dari bahasa Inggris itu sendiri.

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-anak

Harmer (2007:15) menggolongkan tiga kelompok umur pembelajar, yaitu anak-anak (*children*), remaja (*adolescents*), dan dewasa (*adults*). Anak-anak adalah kelompok pembelajar dengan usia 2 sampai dengan 14 tahun, remaja adalah kelompok pembelajar dengan usia antara 12 sampai dengan 17 tahun, dan dewasa umumnya mereka yang berumur antara 16 tahun ke atas. Khusus untuk istilah anak-anak (*children*), Harmer menggolongkan dua kelompok usia anak-anak, yaitu *young learners* adalah mereka yang berumur antara 5 sampai dengan 9 tahun, dan *very young learners* biasanya antara 2 sampai dengan 5 tahun. McKay (2007: 1) mendefinisikan *young language learners* sebagai berikut:

“Young language learners are those who are learning a foreign or second language and who are doing so during the first six or seven years of formal schooling. In the education system of most countries, young learners are children who are in the primary or

elementary school. In terms of age, young learners are between the ages of approximately five and twelve.”

Kutipan tersebut menegaskan bahwa yang dimaksud dengan pembelajar anak-anak adalah mereka yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua pada enam atau tujuh tahun pertama pembelajaran di sekolah formal dan biasanya diajarkan di sekolah dasar. Dari segi usia, mereka rata-rata berusia antara 5 sampai dengan 12 tahun.

Harmer (2007:23) lebih jauh mengungkapkan bahwa umur merupakan salah satu faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam membuat keputusan terhadap apa yang diajar dan bagaimana mengajar. Orang-orang yang berbeda usia memiliki kebutuhan, kompetensi, keterampilan kognitif yang berbeda. Anak-anak lebih baik memperoleh bahasa asing melalui permainan, sedangkan orang dewasa mungkin lebih baik belajar melalui pemanfaatan pikiran abstrak. Salah satu kepercayaan yang berlaku umum terkait dengan hubungan umur dan belajar bahasa adalah bahwa anak-anak belajar lebih cepat dan lebih efektif dibandingkan dengan kelompok usia lainnya.

Scott (2006:1) menegaskan yang dimaksudkan anak-anak adalah mereka yang berumur antara 5 sampai dengan 10 atau 11 tahun. Namun, mereka membagi anak-anak ke dalam dua kelompok besar, yaitu (1) kelompok 5 sampai 7 tahun, dan (2) kelompok 8 sampai 10 tahun. Karakteristik anak-anak pada usia 5 sampai 7 tahun adalah (1) mereka bisa mengatakan apa yang sedang dikerjakan, (2) mereka bisa memberitahu apa yang telah dikerjakan atau didengar, (3) mereka bisa merencanakan aktivitas, (4) mereka bisa berargumentasi, (5) mereka bisa menggunakan alasan logis, (6) mereka bisa menggunakan imajinasi dengan jelas, (7) mereka dapat menggunakan



pola intonasi yang bervariasi dalam bahasa ibu, dan (8) mereka bisa memahami interaksi manusia langsung. Sedangkan, karakteristik umum anak-anak umur 8 sampai 10 tahun adalah (1) konsep dasar mereka terbentuk. Mereka memiliki pandangan yang jelas terhadap dunia, (2) mereka bisa membedakan antara fakta dengan fiksi, (3) mereka selalu bertanya, (4) mereka percaya dengan kata-kata lisan dan dunia fisik untuk menyampaikan dan memahami makna, (5) mereka bisa mengambil keputusan terhadap apa yang harus mereka pelajari, (6) mereka mempunyai pandangan yang jelas terhadap apa yang dia suka dan tidak suka, (7) mereka memahami rasa keadilan yang terjadi di kelas, dan (8) mereka dapat bekerja sama dengan dan belajar dari orang lain.

Para peneliti di bidang bahasa yang mendukung adanya alat penguasaan bahasa (*Language Acquisition Device*) pada anak-anak (Brown, 1987:19) menjelaskan bahwa “*much of the capacity for language learning in human is „innate“. It is part of the genetic makeup of human species and is nearly independent of any particular experience which may occur after birth*”. Pendapat ini berarti bahwa kapasitas normal manusia untuk menguasai bahasa terjadi mulai bayi. Anggapan ini telah mendasari pergerakan untuk memberikan pembelajaran bahasa Inggris kepada anak-anak sedini mungkin.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa untuk Anak-Anak

Mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak sangat berbeda dengan mengajar kepada orang dewasa karena pembelajar pada usia anak-anak memiliki sifat tersendiri seiring perkembangan fisik dan intelektualnya. Anak-anak merupakan komunikator yang baik menjelang memasuki usia sekolah. Mereka mengenal bahasa, untuk apa dan bagaimana

menggunakannya. Mereka secara terus-menerus menggunakan bahasa untuk menginterpretasikan, bertanya, bernegosiasi, memberikan komentar ketika mereka mendapatkan situasi baru dan berinteraksi dengan orang dewasa dan anak-anak baru yang dikenalnya baik di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah.

Sekolah merupakan suatu tempat yang memiliki fungsi untuk memperluas tingkat pengalamannya, memperkenalkan kemungkinan-kemungkinan baru, mensistematisasikan proses pembelajaran, membantu mengembangkan kemampuan berpikir, dan memberdayakan anak-anak untuk bertanggung jawab terhadap kewajiban belajarnya. Di rumah, anak-anak mengembangkan strategi-strategi untuk memaknai dunianya, membicarakan pengalamannya, bertanya tentang sesuatu yang baru, meneruskan imajinasinya menjadi lebih efektif. Dalam hal ini, tugas lembaga kursus adalah suatu tempat untuk membantu meningkatkan kemampuan belajar mereka melalui pembelajaran tambahan untuk bidang-bidang tertentu seperti bahasa Inggris.

Belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing, menurut Scot (2006:1) anak-anak perlu bermain dengan bahasa, mencobanya, mengujinya, menerima umpan balik, dan mencobanya lagi. Ini adalah cara anak-anak menguji pemahaman aturan kebahasaan dan menyesuaikan dengan dunianya. Ini adalah proses yang berlaku diantara para pembelajar bahasa. Agar proses pembelajaran bahasa kepada anak-anak dapat membawa hasil yang maksimal, harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa untuk anak-anak. Menurut Cameron (2010:19) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa kepada anak-anak, yaitu:



1. Anak-anak secara aktif berusaha untuk membangun makna. Anak-anak secara aktif mencoba 'membuat pengertian', yaitu untuk menemukan dan membangun makna dan tujuan yang orang dewasa katakan kepada mereka dan meminta mereka untuk melakukannya.
2. Anak-anak membutuhkan ruang untuk perkembangan bahasanya. Dalam perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif, potensi anak sangat penting bagi pembelajaran yang efektif. *Routines dan scaffolding* adalah dua jenis strategi penggunaan bahasa yang tampaknya akan sangat membantu dalam membuat ruang bagi pertumbuhan anak-anak.
3. Bahasa yang digunakan untuk membawa isyarat makna yang mungkin tidak disadari. Anak-anak memerlukan bantuan ahli dalam melihat dan menghadirkan aspek bahasa asing yang membawa makna.
4. Dapat dilihat sebagai internalisasi dari interaksi sosial. Bahasa dapat tumbuh seperti anak mengambil alih bahasa yang digunakan pada masa awal dengan anak-anak lain dan orang dewasa.
5. Anak-anak belajar bahasa asing tergantung pada apa yang mereka alami. Ada hubungan penting antara apa dan bagaimana anak-anak diajarkan, dan apa yang mereka pelajari.

Dari penjelasan tersebut, Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak dan juga cara mengajarkannya sangatlah tergantung pada tingkat perkembangan mereka. Anak-anak memberi tanggapan pada bahasa berdasarkan apa yang dilakukan atau apa yang bisa mereka lakukan dengannya. Anak-anak mempunyai kelebihan bahwa mereka suka menirukan dan mereka sering tidak menyadari dirinya sendiri dan biasanya mereka siap untuk menikmati kegiatan-

kegiatan yang telah disiapkan oleh tentor untuk mereka. Faktor-faktor tersebut berarti mudah untuk mempertahankan tingkat motivasi yang tinggi dan membuat pengajaran Bahasa Inggris menjadi sesuatu yang bisa dinikmati dan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Dale dan Bamman (2007:12) mengajarkan bahasa Inggris ke anak harus memperhatikan syarat tertentu. Sebagai contohnya ketika tentor mengajarkan kosa kata. Pemilihan kosa kata harus berdasarkan pertimbangan, bersifat simpel dengan penekanan kosa kata yang komunikatif dan bukan pada struktur bahasa atau kalimat yang rumit. Kosa kata yang dipilih hendaknya jenis-jenis yang berhubungan langsung dengan dunia yang ada di sekitarnya. Pengajaran yang berhubungan dengan konsep yang abstrak dan rumit akan menghilangkan rasa ketertarikan.

Masih ada beberapa aspek tertentu yang harus dipertimbangkan dalam mengajar anak-anak Inggris. Menurut Cameron (2010:1) anak-anak tidak mudah menemukan untuk menggunakan bahasa untuk berbicara tentang bahasa; dengan kata lain, mereka tidak memiliki akses yang sama dengan pembelajar yang lebih tua untuk metabahasa bahwa tentor dapat digunakan untuk menjelaskan tentang tata bahasa atau wacana. Anak-anak membutuhkan bantuan ahli dalam memperhatikan dan memperhatikan aspek bahasa asing yang membawa serta makna karena mereka bisa ada manfaat banyak dari tata bahasa formal.

Selain itu, Cameron (2010:20) menyatakan bahwa anak belajar bahasa asing tergantung pada apa yang mereka alami. Ada hubungan penting antara apa dan bagaimana anak-anak berpikir, dan apa yang mereka pelajari. Lebih luas dan lebih kaya pengalaman bahasa yang disediakan untuk anak-anak, semakin mereka ingin belajar. Pelajaran bahasa



asing sering menyediakan semua atau sebagian besar pengalaman anak bahasa yang digunakan untuk memastikan anak-anak memiliki pengalaman dalam pelajaran yang akan mengembangkan kemampuan berbahasa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak-anak memiliki kebutuhan yang berbeda. Selain itu, pembelajar tidak semua sama dan mereka tidak belajar dengan cara yang sama karena masing-masing pembelajar memiliki keunikan individu dalam pembelajaran mereka. Mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak berbeda dengan mengajarkannya kepada orang dewasa. Seorang pengajar harus dapat melihat tingkat kematangan dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, dan dia harus mampu mengolah dan menyesuaikan bahan dengan keadaan siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajar hanya perlu belajar Bahasa Inggris dengan pola sederhana. Hal tersebut akan menjadi lebih baik jika pembelajaran Bahasa Inggris diajarkan dengan menggunakan media permainan. Diharapkan dengan media permainan, para siswa dapat menikmati pembelajaran dan mampu untuk mengungkapkan dalam bentuk pembicaraan. Mereka juga dapat bermain sambil belajar.

Game Edukasi

a. Pengertian Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (2010) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Macam-macam *game*, antara lain:

- Aksi

Genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan refleksi pemain. Salah satu *subgenre action* yang populer adalah *First Person Shooter* (FPS). Pada *game* FPS diperlukan kecepatan berpikir. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.

- Aksi Petualangan
Genre ini memadukan *game play* aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.
- Simulasi, Konstruksi dan Manajemen
Pemain dalam *game* ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.
- *Role Playing Games* (RPG)
Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya *level game*, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.
- Strategi
Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. *Game* strategi dibedakan menjadi dua, yaitu *Turn Based Strategy* dan *Real Time Strategy*. Jika *real time* strategi mengharuskan pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihak lawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian dalam waktu yang sebenarnya, sedangkan *turn based* strategi pemain bergantian menjalankan taktiknya. Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu. Demikian juga sebaliknya.
- Balapan
Pemain dapat memilih kendaraan, lalu melaju di arena balap.



Tujuannya yaitu mencapai garis *finish* tercepat.

- **Olahraga**
Genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *game play* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.
- **Puzzle**
Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.
- **Permainan Kata**
Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. *Word Game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *game* adalah suatu hasil dari proses multimedia berupa alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

b. Edukasi

Dalam kamus besar bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik itu paham, mengerti serta mampu berpikir lebih kritis. Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir

hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakatnya. Pendidikan merupakan proses yang terus menerus, tidak berhenti.

Pendidikan dapat didapat secara formal maupun non formal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah suatu usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan pemerintah, keluarga, dan masyarakat untuk tujuan mengubah suatu individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya.

c. Game Edukatif

Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyanti, 2009).

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.

Media Pembelajaran



a. Pengertian Media

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2010). Menurut Arsyad (2002) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang memudahkan seseorang untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat orang untuk belajar.

b. Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami system pembelajaran, karena dengan

pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna pembelajaran merupakan proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Sanjaya, 2008).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sadar penyampaian segala informasi berupa ilmu yang disampaikan dengan tujuan untuk memberikan manfaat baik berupa perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan, serta dapat memberikan ketrampilan.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan oleh Gagne dan Reiser sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Jadi seorang instruktur, buku cetak, pertunjukan film atau tape recorder dan lain-lain peralatan fisik yang mengkomunikasikan pesan instruksional dianggap sebagai media (Sumantri, 2001). Dinje Bowman Rumupuk mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik software maupun hardware yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (*Mulyani Sumantri, 2001:152*).

Sedangkan Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.



Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2002:15-16).

Azhar Arsyad (2002) juga mengemukakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dan pada akhirnya anak melakukan kegiatan belajar.

III. METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game pada Panti Asuhan Al – Maun tahapannya adalah sebagai berikut:

Persiapan Pelaksanaan

- a) Pembelian Alat dan Bahan
Sebelum melakukan persiapan dalam membuat modul, silabus, dll, kegiatan awal yang harus dilakukan adalah membeli peralatan dan bahan yang diperlukan.
- b) Pembuatan Silabus Pengajaran
Dalam silabus pengajaran ini berisikan jadwal – jadwal pengajaran dan materi apa saja yang telah disampaikan.
- c) Pembuatan Modul
Modul adalah buku pembelajaran yang berisikan kumpulan atau ringkasan materi yang diambil dari berbagai sumber.
- d) Pembuatan Soal Evaluasi

Pembuatan soal evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham anak – anak terhadap materi yang telah disampaikan selama beberapa bulan.

e) Pembuatan Game Edukasi

Pembuatan game edukasi ini meliputi game seperti teka – teki silang, tebak lagu dan game lainnya.

Pelaksanaan Kegiatan

a) Pengenalan Bahasa Inggris

Dalam kegiatan ini, kami memberikan pengenalan berupa dasar – dasar Bahasa Inggris. Materi pengenalan yang kami berikan berupa gambar – gambar tentang buah – buahan, hewan, bunga, dan lain – lain yang dapat menarik minat anak – anak dalam bidang bahasa inggris.

b) Pengajaran Materi Bahasa Inggris

Pengajaran bahasa inggris ini, kami telah mengajarkan tentang materi angka, membaca tahun, bulan, hari, dll dan yang paling penting bagaimana cara mereka melafalkannya. Dalam pengajaran bahasa inggris ini, kami telah selingi dengan game edukasi jika anak – anak sudah terlihat lelah dan tidak memperhatikan.

c) Pengajaran Bahasa Inggris Game

Dalam pengajaran bahasa inggris kita juga memasukkan game – game. Teknik ini dilakukan supaya anak – anak tidak jenuh dan lebih bersemangat dalam belajar bahasa inggris. Untuk pengajaran bahasa inggrisnya sendiri kita mengajarkannya dengan game bahasa inggris yang diselingi dengan lagu – lagu anak berbahasa inggris.

Evaluasi

a) Evaluasi Cara Mengajar

Setelah kami melaksanakan kegiatan pengajaran kurang lebih 1 bulan sekali, kami melakukan evaluasi agar kami bisa mengetahui dimana kendala – kendala dan kekurangan kita saat pengajaran. Sehingga dengan adanya evaluasi ini, kita bisa memperbaiki kekurangan kita pada saat pengajaran.

b) Evaluasi Kesesuaian Materi Pembelajaran



Disini kami mengevaluasi apakah materi yang kami ajarkan bisa diterima oleh anak – anak atau tidak. Jika dari anak – anak banyak yang kurang paham, maka kami telah mengubah materi dan menambah cara bagaimana agar anak – anak bisa memahami materi yang kami sampaikan. Karena di panti ini, banyak anak – anak yang masih dibawah Sekolah Dasar.

- c) Evaluasi Kendala dalam Pengajaran
Kegiatan evaluasi dalam pengajaran ini sangat penting karena kita bisa mengetahui apa saja kendala dari pengajaran yang kami laksanakan. Kendala yang dimaksud disini yaitu dari anak – anak, seperti anak – anak yang bandel dan anak – anak yang susah mengerti materi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



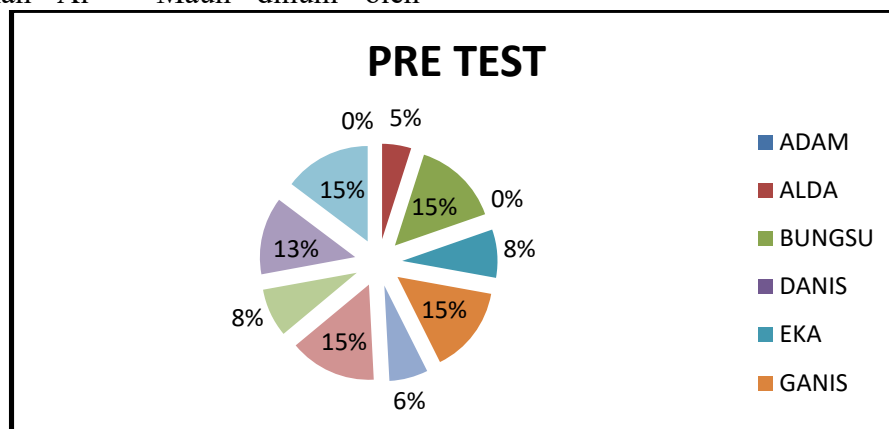
Gambar 1. Mushola Panti Asuhan Al – Maun



Gambar 2. Bagian Depan Panti Tampak Samping

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini yaitu panti asuhan Al – Maun yang berlokasi di Jalan Margo Noyo RT 02 RW 01 Desa Ngajum, Kecamatan Ngajum, Kabupaten Malang. Asal mula panti asuhan Al – Maun didirikan oleh seorang warga di Desa Ngajum untuk membantu anak – anak yang kesusahan dan tidak memiliki orang tua agar bisa hidup selayaknya anak – anak yang lain. Panti asuhan Al – Maun dihuni oleh

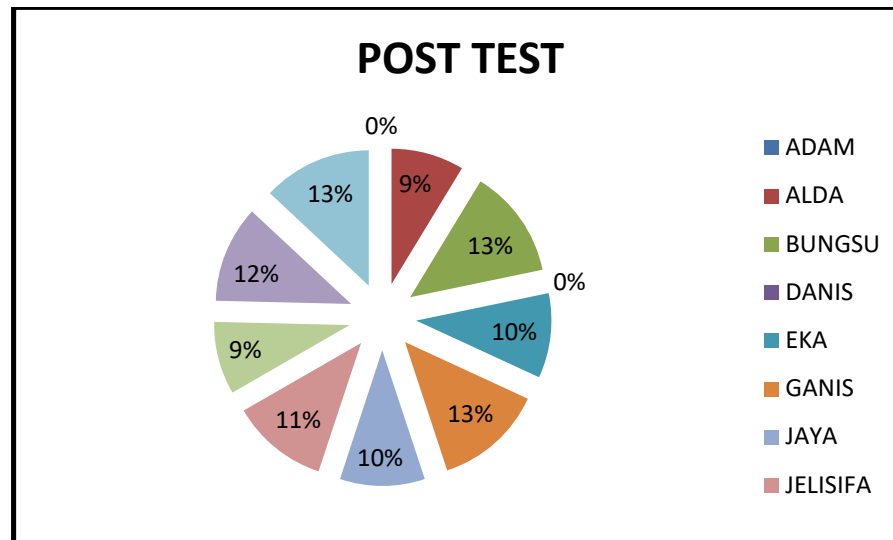
pengurus panti beserta anak – anak yatim. Jumlah anak – anak yang tinggal di panti Al – Maun yaitu kurang lebih 18 orang. Untuk tingkatan umurnya itu bervariasi, dari yang masih kecil sampai yang sudah menempuh Sekolah Dasar (SD). Panti asuhan Al – Maun hanya mendapatkan bantuan dana dari para donatur tanpa adanya bantuan dari pemerintah dinas sosial Kabupaten Malang.



Gambar 3. Diagram Hasil Pre-Test

Dari hasil Pra-Tes di atas, dinyatakan bahwa dari 11 anak yang terdaftar untuk mengikuti pelatihan dan 9 anak yang mengikuti Pre – Tes, masih ada sejumlah anak yang nilainya di bawah rata-rata sebelum berpartisipasi dalam pelatihan. dari sekitar 4 anak dengan tingkat kesulitan terendah yaitu soal aksara dasar.

Setelah pelatihan selama 10 pertemuan, hasil Post-Test anak-anak membaik dengan sangat baik. Berikut ini adalah diagram hasil Bahasa Inggris Post-Test untuk anak-anak tingkat menengah dengan materi yang telah sampai pada pasangan naskah.



Gambar 4. Diagram Hasil Post-Test

Dari hasil Post-test yang dijelaskan dalam diagram di atas dinyatakan bahwa mereka yang masih di bawah nilai rata-rata berkurang menjadi 2 anak dan nilai terendah adalah 9%, tetapi ada anak-anak yang tidak mengambil Post-Test sebagai sebanyak 2 anak.

Hasil setelah pelatihan dalam pengabdian ini sangat memuaskan karena banyak anak-anak yang memahami sistem pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif ini, dan pengamatan selama pengabdian banyak anak-anak senang dengan model pembelajaran ini. Metode pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan permainan edukatif sangat efektif untuk melatih cara membaca dan pelafalan bahasa Inggris, karena anak-anak lebih antusias dan cenderung ingin tahu tentang permainan yang disampaikan dan tidak membosankan bahkan ketika membahas materi pelajaran.

Berikut ini merupakan hasil yang dicapai selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game diantaranya:

a. **Memotivasi Anak – Anak untuk Belajar**
Dengan cara pengajaran yang memanfaatkan sesuatu yang menarik bagi anak – anak sangat efektif untuk pengajaran seperti kegiatan yang kami laksanakan yaitu dengan menggunakan

media game edukasi. Anak – anak lebih banyak berfokus pada edukasi game daripada materi pengajaran yang terus menerus.

b. **Menambah Pengetahuan Anak – Anak Mengenai Bahasa Inggris**

Anak – anak di panti ini mayoritas masih duduk di bangku Sekolah Dasar, maka akan sangat mudah untuk mengubah *mindset* anak – anak tersebut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan membantunya memahami dan belajar bahasa Inggris.

c. **Sangat membantu pihak panti untuk pengajaran**

Di panti tersebut masih kekurangan tenaga pengajar sehingga dengan adanya program ini sangat membantu pihak panti untuk membantu anak – anak belajar. Dengan sistem pembelajaran kegiatan kami anak – anak juga lebih memperhatikan dan lebih aktif untuk menjawab pertanyaan materi belajar. Pada saat game edukasi dilaksanakan anak – anak sangat antusias mengikutinya. Tetapi banyak anak yang lebih suka game yang bersifat duduk dan tidak menggunakan gerakan badan. Sehingga kami lebih sering menggunakan game yang mengasah kemampuan dengan berpikir daripada gerakan.



V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang kami lakukan di Panti Asuhan Al – Maun dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui media game merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk meningkatkan minat dan memotivasi anak – anak dalam belajar Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang meningkat. Dengan media game ini anak – anak lebih antusias untuk belajar Bahasa Inggris.

REFERENSI

- Indriastuti, Niken Reti. 2018. *Mempertahankan Idealisme Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di Ponorogo*. 6 (1)
- M. Yamin. 2017. *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar*. Jurnal Pesona Dasar. 1 (5)
- Setyarini, Sri. 2010. *“Puppet Show” Inovasi Metode Pengajaran Bahasa Inggris dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 11(1)