

Pelatihan Bahasa Inggris untuk Pemula dengan Menggunakan Game Pada TPA AL Hakim Palembang

Dio Resta Permana*

Afiliasi: Universitas Indo Global Mandiri

Korespondensi Penulis: dio@uigm.ac.id

ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak-anak dalam berbahasa Inggris, strategi belajar menggunakan Game ini dapat membantu anak-anak dalam belajar berbicara bahasa Inggris dengan mudah. Tujuan utama dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk membantu anak-anak agar termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang sederhana namun efektif. Pelatihan dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan dan terdapat 10 orang sample dalam kegiatan ini. Penggunaan Test menjadi instrumen utama dalam mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan ini. Adapun komponen test yang diukur adalah cara pengucapan yang benar, artikulasi yang baik dan intonasi yang tepat. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media Game dalam belajar bahasa Inggris menunjukkan peningkatan angka yang signifikan dan peserta kegiatan mampu berbicara dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Berbicara, Game.

ABSTRACT

In an effort to increase children's motivation and confidence in speaking English, learning strategies using 'game' can help children learn to speak English easily. The main objective of this training activity is to help children to be motivated in learning English as simple as effective. The training was carried out in 8 meetings and there were 10 students engaged in this activity. The use of Test is the main instrument in measuring the level of success of this activity. The components of the test that are measured are correct pronunciation, good articulation and proper intonation. The results show that the use of game media in learning English shows a significant increase in numbers and activity participants are able to speak and use English properly and correctly.

Key words: English Teaching and Learning, Speaking, Game.

Informasi Artikel: Submit: 2023-06-28 Revisi: 2023-07-26 Diterima: 2023-08-31



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki semua orang tak terkecuali anak-anak. Hal ini karena keterampilan berbicara merupakan modal utama bagi anak-anak agar dapat di rumah, sekolah dan masyarakat. Bicara merupakan produk suara

secara sistematis yang merupakan hasil penggabungan aktivitas motorik dan proses kognitif. Keterampilan berbicara yang dijelaskan disini adalah kecakapan yang diperuntukan bagi anak-anak pada periode emas mereka dalam belajar bahasa. Harmer (2001) berpendapat bahwa berbicara berarti alat untuk bersosialisasi atau berinteraksi sasaran. Anak-anak yang masih kecilpun, dalam hal ini mereka yang berusia 4-9 tahun, membutuhkan keahlian berbicara untuk dapat memberi makna dan menerima informasi (Brown, 2001). Berbicara adalah suatu proses komunikasi dengan memanfaatkan suara yang dihasilkan oleh anggota tubuh manusia dalam upaya menyampaikan pesan atau informasi kepada lawan bicara. Dalam proses komunikasi terdapat dua peran yang saling berkaitan satu sama lain yakni si penyampai maksud dan si penerima maksud. Agar komunikasi dapat terjalin dengan baik maka perlu ada kerjasama yang baik antara kedua belah pihak.

Dalam berbicara, penguasaan komponen bahasa Inggris seperti kosa kata, tata bahasa, pengucapan, kelancaran, dan pemahaman sangatlah dibutuhkan anak-anak. Dengan menguasai keterampilan tersebut, anak-anak dapat berkomunikasi langsung dengan orang lain dengan mudah, terutama dengan penutur asli. Itulah mengapa berbicara itu penting dan perlu dikuasai.

Namun, banyak banyak anak-anak tidak percaya diri dalam berbicara dalam bahasa Inggris, salah satunya adalah anak-anak di TPA Al-Hakim yang bertempat di Jalan Pertahanan 4 No 23, Kompleks Srimas Buana Rindang, Kelurahan 16 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang. Kebanyakan dari anak-anak ini merupakan anak-anak sekolah dasar yang duduk di kelas 1 dan 2. Kebanyakan dari mereka merupakan anak-anak yang minim sekali mendapatkan kesempatan untuk belajar bahasa Inggris selain di sekolah. Hal ini karena kebanyakan dari orang tua mereka sulit untuk memenuhi kebutuhan belajar di luar sekolah karena mahalnya harga bimbingan belajar bahasa Inggris di kota Palembang dan para orang tua kebanyakan belum menyadari manfaat besar dari memiliki kemampuan bahasa Inggris di era Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan ini.

Kurangnya atmosfir yang mendukung anak-anak untuk berbicara dengan bebas seperti tidak adanya lawan bicara, materi pembelajaran yang tidak relevan sesuai umur atau kurangnya dukungan dari orang-orang di sekitar anak-anak seperti anggota keluarga dan teman bermain mereka. Hal ini yang menyebabkan anak-anak di Indonesia, khususnya di Palembang, merasa belajar Bahasa Inggris sejak dini merupakan hal yang sia-sia saja. Padahal, jika memiliki niatan baik, bahasa Inggris tentu memiliki manfaat yang sangat banyak bagi

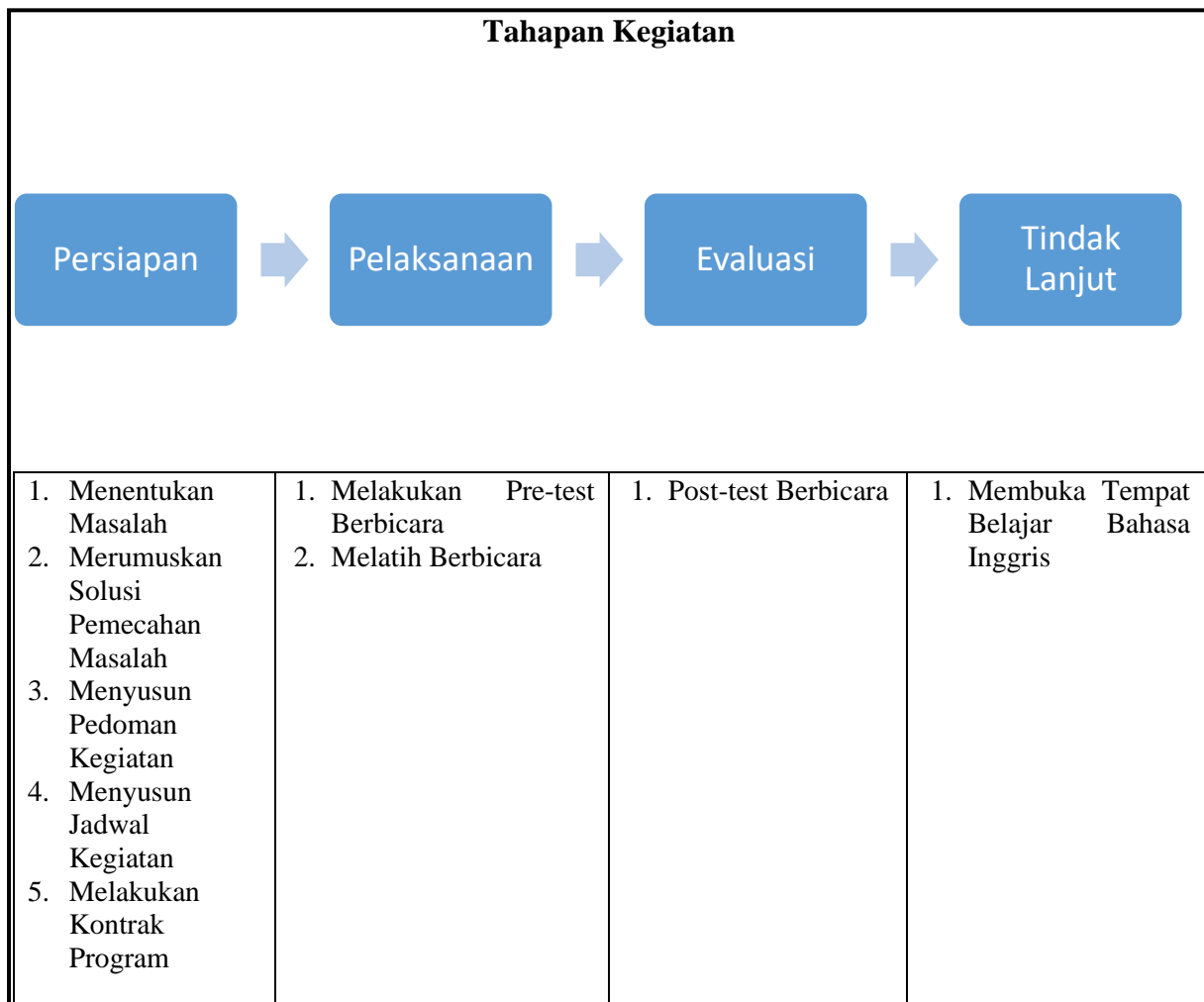
anak-anak dan ada banyak strategi yang bisa dipakai untuk mengajarkan anak percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris dan menciptakan atmosfir belajar yang menyenangkan, jauh dari rasa membosankan tentunya.

Game edukatif adalah suatu permainan yang dibuat untuk memicu peserta didik untuk tergerak hatinya untuk belajar hingga dapat meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* di dalam ruang lingkup pendidikan, merupakan suatu medium yang digunakan untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu medium yang menarik. *Game* sangat cocok digunakan jika melihat peserta didiknya yang kebanyakan adalah anak-anak karena pada dasarnya hakikat dari anak-anak adalah bermain. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *game* edukatif dalam proses pembelajaran merupakan suplemen yang tepat menunjang proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan efektif.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak-anak dalam berbahasa Inggris serta membuat lingkungan belajar lebih interaktif, strategi belajar menggunakan *Games* ini akan dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, penulis tergerak hatinya untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk “Pelatihan Bahasa Inggris untuk Pemula dengan Menggunakan *Game* Pada TPA AL Hakim Palembang” dengan harapan kegiatan ini nanti akan membantu anak-anak mengenal bahasa Inggris dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif sehingga tumbuhlah rasa percaya diri dan kemauan dalam belajar bahasa Inggris.

Adapun maksud dari diadakanya kegiatan pelatihan ini antara lain adalah: (1) Anak-anak di TPA Al-Hakim semakin sadar dan percaya diri untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari mereka; (2) Anak-anak di TPA Al-Hakim semakin peduli akan manfaat yang besar yang dapat diperoleh dari belajar bahasa Inggris; (3) Anak-anak di TPA Al-Hakim mampu merangkai kalimat lisan/tulisan sederhana; dan (4) Anak-anak di TPA Al-Hakim mampu memahami dan menambah kosa kata bahasa Inggris sehari-hari dengan pengucapan yang benar.

METODE PENELITIAN



Langkah-Langkah Penyelesaian Masalah Pada Mitra

1. Persiapan

- a. Menyusun Pedoman Kegiatan.
- b. Menyusun Jadwal Kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan secara umum dan keseluruhan dilaksanakan selama 1 bulan. Dimana kegiatan pelatihan tersebut dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yang dibagi 2 pertemuan setiap minggunya selama 60 Menit.

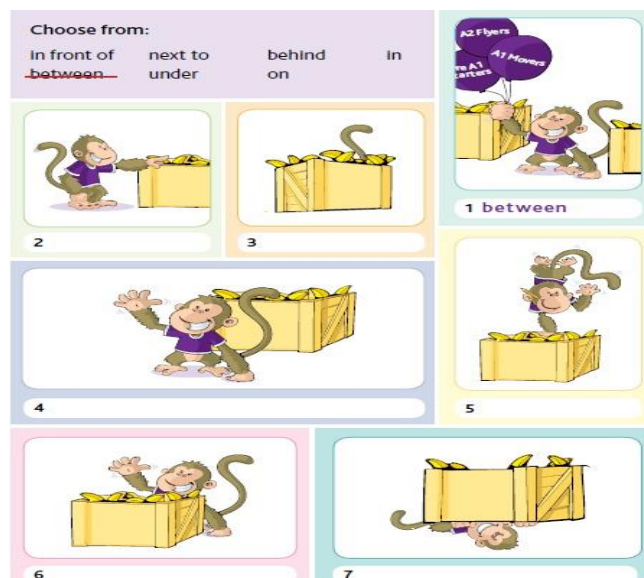
- c. Melakukan Kontrak Program.

2. Pelaksanaan

- a. Melakukan Pre-test.
- b. Melakukan Pelatihan Bahasa Inggris.

Dalam melaksanakan pelatihan, Pemateri mempersiapkan berbagai peralatan dan perlengkapan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan, dimulai dari alat tulis dan bahan ajar yang diprint warna. Kegiatan tersebut diatur sedemikian rupa dengan melihat kondisi kegiatan belajar yang dilaksanakan di Lantai 2 Masjid Al Hakim. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan mengatur kegiatan untuk lebih santai dan efektif.

Kegiatan dimulai ketika peserta didik dirasa siap untuk menerima informasi dan ilmu yang disampaikan dengan diawali dengan doa sebelum kegiatan. Kemudian, instruktur akan memberikan gambaran singkat tentang topik untuk memberikan kesempatan peserta untuk *brainstorming*. Instruktur kemudian memberikan penjelasan kepada peserta dengan menunjukkan gambar yang sudah disiapkan dan melafalkan kosa kata dengan benar dan diikuti oleh seluruh peserta kegiatan. Peserta akan secara bergiliran menyebutkan kosa kata yang ada kemudian akan ada sesi untuk melakukan tanya-jawab berbahasa Inggris sederhana untuk memancing anak-anak untuk percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 1. Contoh Materi Game ‘Guess the Picture!’

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan bahasa yang sederhana dengan bahasa pengantar bahasa Indonesia yang hampir 75% setiap kegiatan. Peserta kegiatan diatur duduknya dengan membentuk setengah lingkaran dan instruktur ada di tengah. Peserta didik diberikan kebebasan untuk berdiskusi dan bertanya secara langsung baik kepada

instruktur ataupun teman sejawat ketika mereka mengalami kesulitan. Selain itu, gambar-gambar yang digunakan dalam setiap kegiatan akan dicetak berwarna untuk menarik perhatian peserta.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

3. Evaluasi (Melakukan Test Berbicara).

4. Rencana Tindak Lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Bahasa Inggris dilakukan selama 8 pertemuan dimana setiap sesi berlangsung selama 60 – 80 menit. Kegiatan ini dilakukan langsung (*offline*) pada tempat yang telah disediakan mitra. Adapun pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran ataupun pelatihan ini adalah dengan menggunakan *game* sederhana berbentuk *word puzzle* dan *guessing picture*.

Terdapat beberapa kegiatan dalam pelatihan Bahasa Inggris ini, yakni sebagai berikut: (1) mengenalkan ke peserta tentang manfaat bahasa Inggris; (2) mengajarkan abjad; (3) mengajarkan angka 1-100; (4) belajar dan bermain menggunakan *word puzzle*; (5) belajar dan bermain menggunakan *guessing the picture*; (7) belajar meneja; (8) melatih membaca pelan tanpa meneja; (9) praktek berbicara; (10) praktek menulis sebuah kata; (11) praktek membaca dan menulis; (12) belajar mendeskripsikan gambar dengan menulis.

Berikut ini merupakan hasil dari pelaksanaan pelatihan tersebut dilihat dari nilai test yang dilakukan oleh sejumlah peserta sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Peserta	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
Figo	50	75
Rayyan	55	70
Reza	55	75
Anita	60	80
Siska	60	85
Queenza	60	70
Nabila	65	70
Timo	55	75
Endah	50	75
Akbar	50	70
Nilai rata-rata	56	74.5

Berdasarkan hasil Pre-Test dan Post-Test yang dilakukan, ditemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta, nilai rata-rata sebelum pre-test adalah 56 dan menjadi 74.5 setelah para peserta mengikuti pelatihan dan post-test yang diberikan oleh instruktur.

Berdasarkan Brown dan Abeywickrama (2010) terdapat 5 kriteria dalam kemampuan oral seseorang yakni: (1) *fluency and coherence*; (2) *lexical resource and range*; (3) *grammar*; (4) *pronunciation*; dan (5) *interaction*. Dalam pelatihan ini, instruktur hanya berfokus dalam penilaian *pronunciation* saja mengingat ini merupakan tahapan awal dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak di TPA Al Hakim yang rata-rata usia mereka adalah 6 hingga 7 tahun. Adapun *sub-criteria* dalam *pronunciation* yang dinilai oleh instruktur adalah cara pengucapan yang benar, artikulasi yang baik dan intonasi yang tepat.

PEMBAHASAN

Dengan penggunaan *Game* dalam kegiatan belajar bahasa Inggris, peserta dapat mengerti dan mampu mengaplikasikan apa yang telah disampaikan oleh instruktur dengan baik terutama dalam keterampilan berbicara, hal ini terbukti dengan peningkatan nilai yang diperoleh selama mengikuti kegiatan pelatihan. Pelatihan yang telah dilakukan meningkatkan kemampuan peserta dalam keahlian berbicara dalam bahasa Inggris. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan dalam bentuk test yang diberikan kepada seluruh peserta pelatihan dalam program pengabdian masyarakat ini. Adapun test yang diberikan terdiri dari

dua jenis, yakni pre-test dan post-test dan bentuk lembar soal. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas pelatihan dan melihat progress yang diperoleh oleh masing-masing peserta.

Dari pelatihan yang telah diberikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk pemula sangatlah dibutuhkan dalam upaya memperkenalkan bahasa Inggris sedini mungkin kepada anak-anak. Seperti diketahui bahwa penutur bahasa Inggris di dunia ada di peringkat kesatu di dunia dan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang selalu digunakan. Dengan memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini, akan membantu anak-anak untuk lebih termotivasi dalam belajar dan untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka. Maka dengan adanya pelatihan seperti ini, diharapkan dapat memberikan ilmu tambahan kepada para peserta dan juga keahlian dalam berkomunikasi dengan baik dan benar.

Banyak dari hasil penelitian menunjukkan kebermanfaatan menguasai bahasa asing lebih dini pada anak-anak, dimana anak-anak yang menguasai bahasa asing sejak dini memiliki kelebihan dalam kognitif. Di sisi lain, periode yang paling baik untuk belajar bahasa bagi anak-anak adalah antara umur dua sampai tujuh tahun. Permana (2019) menyebutkan bahwa umur adalah salah satu dari sekian faktor yang mempengaruhi seseorang cepat atau tidaknya dalam belajar bahasa asing. Mengingat *golden period* dalam belajar bahasa berlangsung singkat maka semua macam aspek berbahasa harus dapat diperkenalkan kepada anak-anak. Oleh karena itu, sangatlah tepat jika anak-anak di masa sekarang harus sudah mengenal bahasa Inggris.

Penggunaan *Games* dalam belajar dapat menghidupkan pembelajaran bahasa dan menciptakan pengalaman partisipatif dan mendalam yang memungkinkan anak-anak menikmati mendengarkan bahasa dengan cara yang dinamis dan menghibur. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Fatima, Khairunisa, Priatna dan Prihatminingtias (2019) yang membuktikan bahwa media games dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris.

Partisipasi menggunakan kosa kata dan frase kunci dapat menciptakan kesadaran akan ritme dan struktur. Anak-anak dapat mengidentifikasi kosakata dan ekspresi yang telah mereka pelajari atau dengar secara teratur dan melihat cara penggunaannya di dalam percakapan sederhana. Memberikan kesempatan anak-anak untuk percaya diri memproduksi kata atau kalimat bahasa Inggris dapat membantu mereka mempelajari frasa dan ekspresi baru

dengan resonansi emosional yang benar. Suasana yang santai dan kreatif ini menciptakan rasa percaya diri anak-anak dalam memproduksi kata atau kalimat dalam bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan di TPA AL Hakim dapat disimpulkan bahwa penggunaan *games* dalam kegiatan belajar bahasa Inggris terutama dalam keahlian berbicara, terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dengan signifikan. Hal ini bisa terlihat jelas dengan meningkatnya nilai rata-rata dari peserta selama mengikuti kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H.D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman.
- Brown, H. D. & Abeywickrama, P. (2010). *Language assessment: principles and classroom practice (2nd ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminintyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) Universitas Merdeka Malang.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching 3rd Edition*. United Kingdom: Longman.
- Permana, D. R. (2019). The Role of Input, Interaction, and Negotiation in Second Language Learning. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*, 4(2), 32-39.