

## Pemanfaatan Media Permainan (Game) Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Inggris Di Panti Asuhan Nujumul Huda Batam

Novendi Song<sup>1</sup>, Salsabilah Sirait<sup>2</sup>, Abdul Aziz Satrio<sup>3</sup>, Edi Yanto<sup>4</sup>, Soh Mei Fang Maylani<sup>5</sup>

Universitas Internasional Batam

Email : [2031047.novendi@uib.edu](mailto:2031047.novendi@uib.edu), [2041259.salsabilah@uib.edu](mailto:2041259.salsabilah@uib.edu), [2061015.abdul@uib.edu](mailto:2061015.abdul@uib.edu),  
[2031072.edi@uib.edu](mailto:2031072.edi@uib.edu), [2041059.soh@uib.edu](mailto:2041059.soh@uib.edu)

### Abstrak

Program pemberdayaan masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan bahasa Inggris kepada anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dengan media permainan (*game*). Pembelajaran bahasa Inggris dengan media permainan (*game*) merupakan salah satu metode pembelajaran bahasa yang efektif dan menyenangkan. Adapun permainan (*game*) yang digunakan antara lain *flash card* dan *word search puzzle*. Sambutan yang positif dan antusias peserta pelatihan tinggi terlihat setelah para peserta mengikuti pelatihan. Hal ini menandakan adanya keinginan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam penguasaan Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** *Pelatihan Bahasa Inggris, Game, Flash Card, Word Search Puzzle*

### Abstract

This society empowerment program aims to provide English language training to the children of the Nujumul Huda Orphanage using game media. Learning English with game media is one of the effective and fun language learning methods. The games used include flash cards and word search puzzles. The positive and enthusiastic response of the trainees was high after the participants attended the training. This indicates a desire to improve their ability in mastering English

**Keywords:** *English Language Training, Game, Flash Card, Word Search Puzzle*

### Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang ini, kemampuan untuk memahami Bahasa Inggris menjadi prioritas untuk dikembangkan, hal ini dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan di seluruh dunia untuk berkomunikasi. Tidak hanya itu, dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagian besar tulisan disajikan dalam bahasa Inggris, misalnya prosedur pemakaian, informasi produk, dan lain-lain.

Dalam hal ini, pentingnya perhatian terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Hal yang paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Inggris ialah penguasaan kosakata sebagai

standar kompetensi yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris (Depdiknas, 2016). Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin mudah seseorang tersebut untuk berkomunikasi. Begitupula sebaliknya. Panti Asuhan Nujumul Huda merupakan suatu lembaga yang memberikan pelayanan pengganti orang tua kepada anak-anak asuh yang ada di yayasan tersebut sehingga dapat tumbuh dan berkembang dengan baik secara fisik, psikologis, dan sosial. Dengan demikian anak-anak tersebut merasa mendapatkan keluarga dan haknya terpenuhi termasuk hak untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pelatihan bahasa Inggris merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk diajarkan kepada mereka sebagai bekal untuk bersaing di era globalisasi seperti

sekarang ini. Motivasi untuk belajar bahasa Inggris di Panti Asuhan Nujumul Huda sangat rendah. Tidak hanya itu, kesulitan dalam membedakan *part of speech* (kelas kata) seperti *verb* (kata kerja), *noun* (kata benda), *adjective* (kata sifat), dan pengucapannya menjadi faktor penyebab kurangnya pengetahuan akan kosakata bahasa Inggris. Padahal Sebagian besar anak-anak di Panti Asuhan ini sedang mengenyam pendidikan formal di bangku sekolah dan telah memperoleh pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, perlunya pemilihan metode dan media pembelajaran yang efektif guna tercapainya sebuah pembelajaran bahasa Inggris. Adapun media yang dapat digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris agar lebih menarik dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan permainan (*game*). Menurut Brewster, memberikan pelatihan bahasa Inggris melalui media permainan (*game*) dianggap efektif dikarenakan *game* menambah variasi belajar, *game* membantu menjaga motivasi siswa, *game* membuat pelajaran formal menjadi santai dan membantu mengembalikan energi siswa, *game* dapat meningkatkan jangka waktu konsentrasi dan ingatan. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan (*game*) merupakan salah satu teknik yang efektif dan sangat berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan:

1. Memberikan kontribusi kepada anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dengan mengajarkan dan membekali kosakata bahasa Inggris dasar melalui permainan (*game*),
2. Membentuk anak-anak yang berkualitas dan paham akan bahasa Inggris,
3. Menambah pengetahuan dasar bahasa Inggris anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda.

4. Meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dalam mempelajari bahasa Inggris.

### Masalah

Adapun permasalahan nyata yang dihadapi oleh anak-anak dan pengurus Panti Asuhan Nujumul Huda adalah:

1. Kurangnya kemampuan dasar dalam berbahasa Inggris
2. Tidak adanya pengurus yang fasih berbahasa Inggris ataupun memiliki latar belakang Pendidikan bahasa Inggris,
3. Tidak adanya biaya yang cukup untuk menopang kesempatan anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda mengikuti kursus ataupun menyewa jasa pengajar bahasa Inggris.
4. Kesulitan dalam mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan anak-anak di panti asuhan tersebut tidak terbiasa dan tidak percaya diri.

### Metode

Adapun metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diantaranya:

1. Metode Ceramah  
Metode ceramah diterapkan tim pengabdian dengan memaparkan tentang pentingnya menguasai bahasa Inggris di era globalisasi seperti sekarang ini.
2. Metode Tanya Jawab  
Metode tanya jawab memungkinkan peserta untuk mengatasi kesulitan-kesulitan ataupun masalah-masalah yang dihadapi dalam mempelajari materi yang diberikan.
3. Metode Praktek Langsung  
Metode praktek langsung dilakukan dengan memberikan pengajaran secara langsung melalui

beberapa permainan (*game*) seperti *flash card* dan *word search puzzle* yang sudah disiapkan. Selain itu, peserta dipersilahkan untuk mereview dan mempraktekkan kembali materi yang telah diajarkan.

Pelaksanaan kegiatan PKM di Panti Asuhan Nujumul Huda yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan Gang Mawar I No. 50 Kp. Baru RT01/RW03 Kel. Tanjung Riau Kec. Sekupang ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang dijabarkan pada table berikut:

**Tabel 1.1** Pelaksanaan Kegiatan

Rencana Kegiatan	Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penjelasan mengenai SePORA oleh dosen												
Mengumpulkan berbagai data dan informasi												
Melakukan survei lapangan ke lokasi mitra												
Menyusun Proposal PkM dan Surat Pernyataan Mematuhi Protokol Kesehatan Covid-19												
Pengajuan Proposal PkM dan												

Surat Pernyataan Mematuhi Protokol Kesehatan Covid-19												
Menyusun bahan ajar Bahasa Inggris dengan media permainan ( <i>game</i> ) serta persiapan lainnya untuk implementasi												
Implementasi kegiatan SePORA												
Menyusun laporan akhir PkM dan artikel PkM												
Pendaftaran NACOSPRO 2021												
Publikasi hasil PkM di forum atau jurnal ilmiah												
Penilaian												

**Pembahasan**

No	Kegiatan	Waktu	Jumlah tim yang terlibat

			t
1	Survei Awal	10-12 Juni 2021	2 orang
2	Survei Lapangan	13 Juni 2021	4 orang
3	Menyusun Bahan ajar melalui beberapa permainan ( <i>Game</i> )	14 Juni – 03 Juli 2021	4 orang
4	Memberikan pengajaran secara langsung melalui beberapa permainan ( <i>game</i> ) yang sudah disiapkan kepada anak-anak Panti Asuhan	04 Juli 2021	4 orang

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PkM di Panti Asuhan Nujumul Huda yang telah dilakukan, maka kegiatan ini menghasilkan hasil sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda terhadap kosakata dasar bahasa Inggris,
2. Peningkatan motivasi anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dalam belajar bahasa Inggris melalui permainan (*game*) yang menarik.
3. Peningkatan kepercayaan diri anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dalam mengucapkan kosakata bahasa Inggris.

Adapun dokumentasi kegiatan yang berlangsung selama PKM ini sebagai berikut:



Gambar 1. Pemaparan materi



Gambar 2. Salah satu peserta mempraktikkan materi yang telah dipelajari



Gambar 3. Foto bersama anak-anak dan pengurus Panti Asuhan Nujumul Huda



Gambar 4. Peserta sedang memperhatikan pemateri



Gambar 5. *Flash card* (bahan ajar yang digunakan)

Beberapa kesulitan yang dihadapi saat melakukan implementasi kegiatan pelatihan ini sebagai berikut:

1. Minimnya kosakata yang dikuasai oleh peserta pelatihan
2. Peserta tidak percaya diri terutama ketika diminta untuk mempraktikkan langsung materi yang telah diajarkan.

### Simpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang baru dan menyenangkan bagi anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda.
2. Pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian berjalan dengan lancar sesuai target.
3. Permasalahan yang dihadapi oleh Panti Asuhan Nujumul Huda dapat diatasi dengan adanya pengabdian ini, walaupun para peserta masih agak sulit dalam pengucapan, namun peserta memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.
4. Dampak pelatihan bahasa Inggris yang diberikan sangat bermanfaat bagi anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda dikarenakan sebagian besar anak-anak tersebut tidak begitu memahami bahasa

Inggris sebelum dilaksanakannya pelatihan ini

5. Dengan selesainya pelatihan ini diharapkan anak-anak Panti Asuhan Nujumul Huda mampu memahami kosakata dasar dalam bahasa Inggris serta dapat menguasai bahasa Inggris lebih dalam lagi.

Untuk kedepannya, kami mengharapkan adanya keberlanjutan dari kegiatan bimbingan belajar bahasa Inggris di panti asuhan ini guna menciptakan kegiatan belajar bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan sehingga anak-anak tersebut semakin termotivasi dalam belajar bahasa Inggris lebih dalam lagi. Tidak hanya itu, kami pun berharap pihak universitas dapat menyalurkan bantuan biaya apabila adanya keberlanjutan untuk kegiatan ini.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Yayasan Panti Asuhan Nujumul Huda yang telah mengizinkan tim Vendetta untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada dosen-dosen pembimbing mata kuliah Kewarganegaraan 2GAMM yang telah memberikan arahan dan bimbingan mengenai kegiatan ini.

### Daftar Pustaka

- Aryni, Y., Supiatman, L., & Rahayu, S. (2021). Mengajar Bahasa Inggris Bagi Young Learners Dengan Fun Activities. *Rambate: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14–20.
- Hidayati, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Games Kata Berantai Pada Siswa. *KOLANO: Journal of Multi-Ddisciplinary Sciences*, 1(01), 96–103.

- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*, 2(2), 59–65.
- Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 72–78.
- Trisnadewi, K., & Lestari, E. A. P. (2018). Pengaruh Language Games Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 66.  
<https://doi.org/10.22225/kulturistik.2.1.674>