

English Fun Games : Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak - Anak Di Desa Ketapi, Tanjung Agung Palik Bengkulu Utara

Herma Suryani¹, Muhammad Afif Lody², Nabila Nurkhalisa³, Rifkah Manihuruk⁴, Carles Yudha Pranata⁵, Nindya Laura Lovetha⁶, Kiki Amaliah⁷

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu

^{2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bengkulu

^{4,5}Fakultas Hukum, Universitas Bengkulu

⁶ Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu

⁷Dosen Fakultas Hukum, universitas Bengkulu

* e-mail: hermasuryani2020@gmail.com

Abstract

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) is a program that students in tertiary institutions must take to provide them as intellectual candidates with practical experience to increase sensitivity and concern for situations and conditions as well as problems facing society so that it becomes a value in pursuing education at tertiary institutions, which in The implementation has two mandatory work programs, namely Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) and Tourism as well as a minimum of three additional work programs. In this research we highlight an additional work program, namely a work program in the field of education, namely the importance of learning English. In this work program, problems were found regarding the lack of limited schools in Ketapi Village and the lack of fun methods for learning English for children in Ketapi Village. This activity was carried out at the Secretariat of Group 55 KKNT, Bengkulu University. This work program has five stages with each different theme, namely Greetings and Farewell, Self-Introduction, Fruits, Body Parts, and End Game. This activity is important because children have the opportunity to learn English and children are more enthusiastic in learning English to understand English learning through various interesting learning methods such as the Flashcard method and singing a song. Based on the activities that have been carried out, it can be concluded that: 1. Ketapi Village children can understand various English language lessons. 2. Ketapi Village children can apply the English learning methods they have learned previously.

Keywords: *Education, English, English Games, KKNT, Method*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata adalah suatu bentuk pendidikan yang memberikan pengalaman empiris kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat luar kampus, serta secara langsung mengajarkan cara identifikasi masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik sangat penting untuk mendorong mahasiswa berpartisipasi aktif dalam program pengabdian masyarakat yang merupakan salah satu dari tiga syarat Tiga Dharma Perguruan Tinggi yang harus dipatuhi oleh mahasiswa (Farahdiansari *et al.*, 2023). Dengan demikian, Kuliah Kerja Nyata menunjukkan keterkaitan langsung antara dunia pendidikan dan upaya perwujudan kesejahteraan masyarakat.

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) 2024 merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan mahasiswi Universitas Bengkulu dimana pada kegiatan ini mahasiswa melaksanakan beberapa program kerja yang dibuat dan dilaksanakan pada tempat KKNT khususnya pada daerah yang menjadi fokus pemerintah untuk mengembangkan kemampuan masyarakat dan menemukan potensi daerah tersebut. Kegiatan KKNT Universitas Bengkulu dilaksanakan pada tanggal 1 Juli sampai dengan 16 Agustus 2024. Kelompok KKNT terdiri dari beberapa fakultas dan jurusan yang berbeda dari Universitas Bengkulu dengan jumlah anggotanya sebanyak 13 orang dalam satu kelompok.

Pada kegiatan KKNT tahun 2024 ini mahasiswa membuat dan melaksanakan beberapa program kerja yang akan dilaksanakan selama masa KKNT terlaksana. Dimana pada program kerja ini terdiri dari 2 program kerja wajib dari universitas dan 3 program kerja tambahan dari mahasiswa yang mengikuti kegiatan KKNT. Salah satu program kerja yang diangkat dalam penelitian ini adalah program kerja pendidikan yang bertemakan *English Fun Games* pada program kerja ini mahasiswa melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar bersama anak-anak di Desa Ketapi Kecamatan Tanjung Agung Palik. Pada kegiatan ini dilaksanakan beberapa tahap belajar mengenai bahasa Inggris bersama anak-anak. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pemahaman anak-anak mengenai pembelajaran bahasa Inggris.

Hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari memerlukan penggunaan bahasa Inggris, termasuk bidang pendidikan, pekerjaan, bisnis, dan lain sebagainya. Masyarakat mempunyai peluang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan di berbagai bidang dengan fasih berbahasa Inggris. Akibatnya, setiap bangsa mendorong mereka untuk belajar bahasa Inggris. Ini bukan sebuah kekeliruan namun, Bahasa Inggris masih cukup sulit bagi siswa saat ini, terutama pada kelompok tingkat siswa sekolah dasar dan menengah (Umiyati Mirsa, 2022). Pada dasarnya pembelajaran bahasa Inggris harus diperkenalkan kepada anak pada usia dini, maka dari itu dengan mengadakan program bimbingan belajar seperti yang kami lakukan akan memotivasi anak untuk belajar bahasa Inggris. Jadi semakin dini usia seorang diperkenalkan dengan suatu bahasa, semakin cepat pula penguasaan dan pemahaman anak terhadap bahasa yang diajarkan tersebut (Noge et al., 2020).

Sesuai dengan kondisi yang dihadapi desa yaitu keterbatasan sekolah di desa dan kurangnya metode yang menyenangkan tentang belajar bahasa Inggris pada anak-anak di Desa Ketapi. Menurut Sukarno dalam (Larasaty et al., 2022) Terbatasnya waktu yang dimiliki siswa untuk belajar bahasa Inggris di sekolah dasar yang hanya dilakukan melalui kegiatan khusus menyebabkan siswa memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang buruk. Pengajaran bahasa dalam bahasa Inggris sejak zaman kuno telah dianggap sebagai aspek penting dalam pembangunan.

Pembelajaran Bahasa Inggris melalui konsep permainan akan memotivasi bagi anak untuk belajar Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah dengan praktik langsung kepada anak, sehingga menjadi suatu pengalaman pembelajaran bagi anak. Anak yang mempraktikkan langsung pembelajaran melalui permainan akan memiliki kecenderungan yaitu berupa pembelajaran yang melekat dan menjadi pengalaman tersendiri (Maria et al., 2024). Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelajaran dan pengalaman bagi anak-anak di Desa Ketapi dengan harapan anak-anak bisa lebih memahami dengan mudah cara belajar dan berbicara Bahasa Inggris dengan lancar dan tepat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami permasalahan kemanusiaan dan sosial secara mendalam, tidak seperti penelitian kuantitatif dengan paradigma positivisme yang hanya menggambarkan aspek-aspek permukaan dari realitas (Fadli, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mencari dan mencantumkan data yang ditemukan dilapangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran anak-anak untuk memahami minat anak-anak dalam berbahasa Inggris. Sasaran pada kegiatan ini adalah anak-anak mulai dari usia 6-12 tahun. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekre kelompok 55 KKNT Desa Ketapi Kecamatan Tanjung Agung Palik Bengkulu Utara Kota

Bengkulu. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 16 juli sampai dengan 30 juli yang dilakukan secara rutin pada hari selasa dan kamis.

Bahan bahan yang digunakan pada kegiatan ini adalah hasil cetak materi, pulpen, papan tulis, spidol, penghapus dan spanduk. Dan menggunakan sistem *games* dengan alat balon air dan speaker untuk memeriahkan suasana dalam melaksanakan *games* dalam program kerja ini. Kegiatan yang dilakukan berupa belajar mengajar pada bagian awal dan dibagian akhir kami mengadakan *games* terkait materi yang diberikan pada hari itu juga. Pada tanggal 16 juli sampai dengan 26 juli secara rutin pada hari selasa dan kamis. Setelah pada tanggal 30 juli melakukan *games* besar untuk mengasah kemampuan anak-anak terkait dengan materi yang diberikan pada hari sebelumnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan belajar anak-anak di Desa Ketapi termasuk dalam kategori yang baik namun ada beberapa anak yang belum mengerti dan belum mehamami tentang bahasa inggris itu sendiri. Dalam hal ini kelompok KKNT 55 Universitas Bengkulu mengadakan program kerja pendidikan dengan tema "*English Fun Games*". Pada kegiatan ini terdiri dari dua orang mahasiswa dari Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Program Studi Bahasa Inggris yang mengajar langsung mengenai materi bahasa inggris dalam kehidupan sehari-hari. Dimana kegiatan ini memiliki konsep pembelajaran menyenangkan dengan tujuan memberikan pengalaman yang baik bagi anak-anak agar mereka bisa belajar Bahasa Inggris khususnya meningkatkan kosakata Bahasa inggris mereka melalui kegiatan ini. Cara sederhana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris diantaranya adalah melatih anak untuk membaca kata dalam Bahasa Inggris, mengamati, menulis, berbicara dalam Bahasa Inggris, memanfaatkan *game* dan media sosial, serta selalu menyiapkan catatan kecil (Susanthi, 2020). Hal ini sangat penting dilakukan dalam mengembangkan kemampuan anak-anak yang ada di desa dikarenakan terbatasnya pengajaran mengenai Bahasa Inggris itu sendiri.

Pada dasarnya alasan kami menerapkan pembelajaran bertema *English Fun Games* dengan sistem les, didasarkan pada kenyataan di lapangan yaitu dimana pengetahuan yang diajarkan di sekolah belum bisa menjamin pencapaian kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris karena guru lebih banyak memberikan bekal berupa teori dan pengetahuan bahasa daripada mengutamakan keterampilan berbahasa baik itu secara lisan maupun tulisan. Terdapat beberapa pendapat bahwa keadaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah tidak secara signifikan membawa siswa ke arah pencapaian kemahiran berbahasa Inggris. Maka dari itu, penguasaan Bahasa Inggris hendaknya tidak hanya belajar dari sekolah saja melainkan dengan mengikuti pembelajaran atau pelatihan diluar sekolah, seperti contohnya yaitu melalui kelas layanan belajar, kelas private, lembaga belajar, pendidikan nonformal dan kelompok belajar masyarakat (Umiyati Mirsa, 2022).

Dalam praktek yang kami lakukan kami juga menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* yaitu berupa sebuah kartu dengan kata objek dengan tambahan sebuah gambar yang menarik dan berwarna untuk membuat anak-anak tertarik dan mudah hapal terhadap kata Bahasa Inggris tersebut guna menambah atau memperkenalkan sebuah kosakata (*vocabulary*). Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan metode *flashcard* merupakan media pembelajaran yang terbukti efektif dalam membantu serta meningkatkan berbagai aspek seperti contohnya mengembangkan daya ingat anak, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata Bahasa Inggris (Wahyuni, 2020).

Pada prakteknya pembelajaran dengan sistem permainan atau *games* terbukti membantu peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak juga ditemukan bahwa *games* secara signifikan dapat membuat kosakata anak meningkat (Dore et al., 2019). Bukti konkret dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris terhadap anak ini adalah seluruh anak anak yang ada di Desa Ketapi mampu mengucapkan langsung didepan teman-temannya setelah di coba satu persatu. Ini merupakan dampak dari *games* atau permainan tersebut yang memudahkan anak anak belajar Bahasa Inggris dengan baik.

Selain menggunakan metode *flashcard*, metode yang digunakan selanjutnya adalah *sing a song* atau bernyanyi. Metode ini anak-anak didorong untuk menghafal lirik lagu dan mempraktikkannya di depan anak-anak lainnya (Rahmatullah et al., 2023). Manfaat kegiatan tersebut adalah meningkatkan kepercayaan diri anak-anak di Desa Ketapi dalam berbicara Bahasa Inggris di depan orang lain. Pada tahapan ini anak-anak Desa Ketapi diarahkan untuk berani bicara dan mengekspresikan diri secara lisan dengan lebih percaya diri. Manfaat dari menyanyikan lagu Bahasa Inggris secara kelompok dan individu yaitu mampu melatih cara berbicara dengan menyenangkan (Apriliana et al., 2023)

Pemberian Materi Disertai dengan Games dalam Bahasa Inggris

Kelompok 55 KKNT mengadakan beberapa program kerja, salah satunya adalah “*English Fun Games*” yang dilaksanakan secara rutin setiap hari Selasa dan hari Kamis yang dimulai dari tanggal 16 Juli sampai dengan 30 Juli 2024. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di Sekretariat Kelompok 55 Kuliah Kerja Nyata Tematik periode 102 Universitas Bengkulu. Program kerja ini memiliki lima kegiatan, yang pertama kegiatan belajar mengajar dengan tema *greeting, parting dan vocabulary*. Yang kedua kegiatan belajar mengajar dengan tema *Introducing Yourself dan vocabulary*. Yang ketiga kegiatan belajar mengajar dengan tema *Fruits dan vocabulary*. Yang keempat kegiatan belajar mengajar dengan tema *part of the body dan vocabulary*. Kegiatan belajar Bahasa Inggris ini penting dilakukan secara bertahap agar dapat memberikan pemahaman kepada setiap anak-anak di Desa Ketapi tentang bahasa Inggris dan memberikan berbagai materi mengenai Bahasa Inggris yang ditujukan kepada anak-anak di Desa Ketapi. Selanjutnya kegiatan terakhir kami membuat *final games* untuk melatih ingatan anak-anak melalui metode yang seru sehingga anak-anak gampang paham dan dapat menghafal setiap materi Bahasa Inggris yang telah diajarkan sebelumnya. Antusias anak-anak Desa Ketapi sangatlah besar kegiatan belajar ini diikuti sebanyak 13 orang setiap pertemuannya. Pelaksanaan *games* ini ternyata cukup menarik minat dari anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris dan kedepannya diharapkan dapat diterapkan metode ini untuk menyampaikan mengajak anak-anak belajar lebih seru lagi.



Gambar 1.
Pembelajaran tema Greeting and Parting



Gambar 2.
Introducing Yourself



Gambar 3.
Pembelajaran tema Fruits



Gambar 2.
Part of the Body dan Final Games

Luaran Kegiatan

Kegiatan Program Kerja pendidikan ini menghasilkan luaran yang baik terkhusus untuk anak-anak yang ada di Desa Ketapi. Pada kegiatan ini anak-anak mulai bisa memahami cara perkenalan menggunakan Bahasa Inggris, mengetahui nama-nama buah dengan Bahasa Inggris, kata ucapan atau sapaan dalam Bahasa Inggris dan bermain *game* seru-seruan sambil belajar Bahasa Inggris bersama-sama dengan anggota kelompok KKNT 55 Universitas Bengkulu. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan sekali anak-anak terkhusus yang ada di Desa Ketapi lebih bisa belajar dan memahami kosakata dan pengucapan Bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Universitas Bengkulu Periode 102 Tahun 2024 merupakan salah satu program yang dilaksanakan oleh pihak universitas untuk memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat. Salah satu program kerja yang dilaksanakan oleh kelompok 55 adalah pendidikan dengan tema “*English Fun Games*”. Dengan adanya kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris dengan *English Fun Games* anak-anak menjadi lebih memahami dan mengenal berbagai kata dan kalimat dalam Bahasa Inggris. Dengan adanya metode permainan (*Flashcard*) dan bernyanyi (*sing a song*) anak-anak lebih antusias untuk mempelajari pembelajaran mengenai Bahasa Inggris sehingga anak-anak mampu mengingat kata dan kalimat yang diajarkan pada setiap pertemuan

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, D., Kustiawan, U., & Tirtaningsih, M. T. (2023). Analisis peningkatan kepercayaan diri anak melalui gerak dan lagu dolanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 151–161.
- Dore, R. A., Shirilla, M., Hopkins, E., Collins, M., Scott, M., Schatz, J., Lawson-Adams, J., Valladares, T., Foster, L., Puttre, H., Toub, T. S., Hadley, E., Golinkoff, R. M., Dickinson, D., & Hirsh-Pasek, K. (2019). Education in the app store: using a mobile game to support U.S. preschoolers’ vocabulary learning. *Journal of Children and Media*, 13(4), 452–471. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1650788>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Farahdiansari, A. P., Stighfarrinata, R., & Noveldi, A. (2023). Pengabdian Mahasiswa Unigoro Melalui Kkn Tematik Peningkatan Daya Jual Kurma Salak Umkm Mubarak Sebagai Produk Unggulan Bojonegoro. *Community Development Journal*, 4(2), 4533–4538. <https://ereg.pajak.go.id>.
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). “Fun English” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.59110/rcsd.v1i2.35>
- Maria, Y. D., Kara, K., Maria Separ, F., Ambat, F., Yoma, K., Par Endung, Y., & Maria Djou, A. G. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35–42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Noge, M. D., Wau, M. P., & Lado, R. R. R. (2020). Pelaksanaan Program Bimbingan Belajar Bahasa Inggris “English Is Fun” Sebagai Cara Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak-Anak Dalam Menguasai Bahasa Inggris Di Sd. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 120–127. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i2.113>
- Rahmatullah, S., Si, M., Sungkar, P. S., Putri, I. A., & Audriyani, N. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Bakti Mulya. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 3(4), 299–309.

- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Umiyati Mirsa, W. N. M. C. (2022). Pengajaran Bahasa Inggris Kepada Anak Anak Binaan di Desa Suwung yang Dikelola Komunitas Kammbodja Rumah Belajar. *Linguistic Community Services Journal*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.3.1.4778.9-15>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>