

PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS GAME ANAK-ANAK DI PANTI ASUHAN YAYASAN MERCY CLEMENT INDONESIA

Ribka Tamba¹,Yohana Veronica Sinaga²,

Fanny Novita Simatupang³,Anastasia Margaretha⁴

Email:ribkabrtamba7@gmail.com,sinagayohana748@gmail.com

fannysimatupang58@gmail.com,amargaretha319@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran pengenalan bahasa inggris berbasis game pada anak-anak di Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia Medan. Metode analisis yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode kualitatif. 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 (Hewan,Buahan,Bagian Tubuh,dan hari) yang akan dikenalkan kepada anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia Medan , manfaat setelah mempelajari materi tersebut pada anak, tahap inti berupa penyampaian materi dasar (Hewan,Buahan,Bagian Tubuh,dan hari) berbasis game pada anak, dan tahap penutup berupa evaluasi dan foto bersama anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia Medan.

Kata Kunci: Pengenalan,Bahasa inggris,Animals,fruit,Part of Body,day,Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia

Abstract

This community service aims to describe the introduction of English based on games for children at the Mercy Clement Indonesia Medan Orphanage. The analysis method used in this service is a qualitative method. Data collection techniques are obtained through observation, question and answer, and documentation techniques. Based on the results of the community service carried out, it can be concluded that the introduction of English based on games is carried out with a preparation stage in the form of synchronization of basic materials (Animals, Fruit, Part of Body, and Day) that will be introduced to the children of the Mercy Clement Indonesia Medan Orphanage, the benefits after studying the material for children, the core stage in the form of transactions of basic materials (Animals, Fruit, Part of Body, and Day) based on games for children, and the closing stage in the form of evaluation and photos with the children of the Mercy Clement Indonesia Medan Orphanage.

Keywords : Introduction, English, Animals, Fruits, Body Parts, Days, Mercy Clement Indonesia Orphanage

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris sejak dini dapat membuka peluang yang lebih luas bagi anak-anak, termasuk mereka yang berada di panti asuhan. Anak-anak di panti asuhan umumnya memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar dan lingkungan yang mendukung penguasaan bahasa asing.

Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia adalah salah satu lembaga sosial yang menaungi anak-anak yatim dan kurang mampu di Indonesia. Untuk menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak di panti ini, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani, seperti game edukatif berbasis pembelajaran bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia melalui pendekatan berbasis permainan (game-based learning), serta menganalisis efektivitas metode ini terhadap peningkatan minat dan pemahaman bahasa Inggris dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai implementasi pembelajaran bahasa Inggris melalui game. Subjek penelitian adalah anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia yang berjumlah 15 orang dengan rentang usia 8–13 tahun. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis game.

Data dikumpulkan melalui:

- Observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran
- Wawancara terbuka dengan anak-anak panti asuhan
- Dokumentasi berupa foto dan video
- Evaluasi informal dari partisipasi dan respons anak-anak panti

Langkah-langkah kegiatan meliputi:

1. Perancangan materi pembelajaran bahasa Inggris dasar (hewan, buah, bagian tubuh dan hari).
2. Penyusunan permainan edukatif yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak.
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode game.
4. Wawancara dengan anak-anak dan pengasuh untuk mengevaluasi respons dan hasil pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Pelaksanaan Pembelajaran

Selama kegiatan, anak-anak terlihat antusias mengikuti berbagai game edukatif seperti:

- Tebak Gambar (Hewan dan Bagian Tubuh)
- Memory Match (Hewan dan Bagian Tubuh)
- Lagu Interaktif (Part of Body song, Day song, Good Bye song, if you like song)
- Tepuk focus

Kegiatan dilakukan dalam suasana menyenangkan, santai, dan dalam kelompok kecil agar setiap anak dapat terlibat aktif. Mahasiswa pendamping memberikan kosa kata, pelafalan, serta contoh kalimat pendek dalam tiap permainan. Anak-anak juga diajak bermain peran, seperti menyebutkan bagian tubuhnya.

• Observasi Perilaku Anak

Berdasarkan pengamatan, anak-anak menunjukkan peningkatan partisipasi dan keberanian untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Mereka lebih mudah mengingat kosakata melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah biasa.

• Dampak Pembelajaran

Setelah 2 sesi pertemuan, sebanyak 80% anak mampu mengingat dan mengucapkan 5-10 nama hewan dan buah. Anak-anak menunjukkan minat melanjutkan belajar bahkan sampai sesi berakhir. Anak-anak mampu menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris dengan lancar, menyebutkan nama buah buahan, serta nama hari dan menyebutkan anggota tubuh. Walaupun diluar dari materi kami beberapa anak bahkan mulai bertanya menggunakan kalimat sederhana seperti "What is this?" dan "My name is..."

Hasil wawancara dengan anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia

Pertanyaan:

Apa menurutmu manfaat belajar bahasa Inggris untuk kehidupanmu nanti?

Jawaban:

- Kalau bisa bahasa Inggris, nanti bisa kerja di luar negeri atau jadi orang pintar.
- Aku bisa ngobrol sama teman-teman bule di internet atau game."

Pertanyaan:

Apa kesulitan yang kamu alami saat belajar bahasa Inggris selama ini?

Jawaban:

- Kadang bingung menyatukan kalimat dan gambarnya.

- Kalau terlalu banyak kata baru, aku cepat lupa.

Pertanyaan:

Menurut kamu, apakah bermain game bisa benar-benar membuat kamu bisa bahasa Inggris? Mengapa?

Jawaban:

- Iya, soalnya aku ingat kata-kata pas lagi main. Lebih gampang hafalnya.
- Game bikin otak aktif, jadi gak bosan dan malah pengen terus belajar.

Pertanyaan:

Setelah ikut pembelajaran ini, apa kamu merasa lebih percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris? Mengapa?

Jawaban:

- Dulu takut salah ngomong, sekarang enggak, soalnya sering latihan sambil main.
- Aku jadi berani bilang 'Hello!' atau tanya 'What's your name?' ke orang asing di video YouTube.

Pertanyaan:

Apa harapan kamu ke depan tentang pelajaran bahasa Inggris di panti ini?

Jawaban:

- Semoga ada terus belajarnya dan tambah seru permainannya.
- Kalau bisa diajarin juga nonton film Inggris atau nyanyi lagu biar makin bisa.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh anak-anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia atas antusiasme, semangat, dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung. Keceriaan dan semangat belajar kalian menjadi motivasi terbesar bagi kami dalam melaksanakan kegiatan ini.

Kami juga menyampaikan terima kasih yang tulus kepada bapak Kepala Panti dan seluruh pengasuh yang telah memberikan izin, waktu, serta dukungan penuh selama proses kegiatan pengabdian ini. Bantuan dan kerjasama dari pihak panti sangat berarti dalam kelancaran pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris berbasis game ini.

Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi anak-anak panti dan menjadi awal dari pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna di masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan bahasa Inggris dasar berbasis game yang dilaksanakan di Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap perkembangan kemampuan dan minat belajar anak-anak. Melalui pendekatan permainan yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya mengenal kosakata dalam bahasa Inggris seperti nama-nama hewan, buah-buahan, bagian tubuh, dan hari dalam seminggu, tetapi juga mulai berani untuk berbicara dan merespons menggunakan bahasa Inggris secara sederhana.

Pembelajaran melalui game terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah atau hafalan semata. Anak-anak terlihat lebih antusias, terlibat aktif, dan tidak merasa terbebani. Permainan seperti tebak gambar, lagu interaktif, dan memory match membuat proses belajar terasa seperti bermain, sehingga anak-anak lebih mudah mengingat dan memahami materi.

Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif pada aspek psikologis anak-anak, seperti peningkatan rasa percaya diri, keberanian untuk mencoba, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif, rasa ingin tahu, dan ketertarikan lebih dalam terhadap bahasa Inggris. Beberapa bahkan mulai meniru kalimat-kalimat sederhana yang mereka dengar dari lagu atau game.

Kegiatan ini juga membuka wawasan bagi para pengasuh panti bahwa pembelajaran yang bersifat informal dan menyenangkan bisa menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan keterampilan dasar bahasa asing kepada anak-anak. Oleh karena itu, kami merekomendasikan agar metode ini dilanjutkan secara berkelanjutan dan menjadi bagian dari kegiatan rutin pembelajaran di panti.

Di masa mendatang, kegiatan seperti ini dapat dikembangkan dengan menambahkan materi baru, variasi permainan yang lebih luas, serta pelibatan pengasuh panti agar mereka mampu menerapkan metode serupa dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, anak-anak di panti asuhan tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga tumbuh dalam lingkungan yang mendukung perkembangan akademik dan sosial mereka secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pratama, A. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Game Edukasi di Panti Asuhan. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Suherman, U. (2021). Strategi Pembelajaran *Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliani, T. (2020). Penggunaan Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nugraheni, P., & Sari, M. (2019). Metode Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Anak*.
- Rohmah, N. (2018). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu dan Permainan untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Fitriyani, L., & Kurniawan, H. (2022). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Pendekatan Tematik untuk Anak Panti Asuhan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Utami, S. (2020). Penerapan Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Sukmawati, R. (2021). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Asing bagi Anak-anak. *Jurnal PAUD Kreatif*.
- Iskandar, A., & Mayasari, N. (2023). Penggunaan Media Visual dan Gerak Lagu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*.