

Teaching English For Fun Through Game And Creation For Kids at SD Negeri 5 Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022 Provinsi Bangka Belitung

Sinta S^{a,1}, Maya Saftari^{b,2}

^{a,b} ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Email: ¹sinta@atmaluhur.ac.id; ²mayasaftari@atmaluhur.ac.id

Corresponding author: sinta@atmaluhur.ac.id*

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history Received : 26 April 2022 Revised : 09 Mei 2022 Accepted : 10 Mei 2022	Various teaching methods can be used to create innovative, creative and fun learning, namely by using learning methods through games, especially in terms of studying foreign languages or English subjects. Therefore, as an educator, he will continue to provide benefits to the surrounding community. The obligation of every Higher Education as described in the Tridharma of Higher Education is to carry out Education, Research, and Community Service. One of the obligations of ISB Atma Luhur is to carry out Community Service, this is carried out in connection with the concern of every institution or institution engaged in education, especially higher education by following developments and technological advances, especially Indonesia as one of the countries that has the potential of natural and human resources. many of which cannot be compared with developed countries.
Keyword English Learning Game Creation	

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



A. PENDAHULUAN

Ada banyak manfaat penggunaan game bahasa inggris dalam kegiatan belajar mengajar. Kebosanan dan kesulitan adalah faktor utama mengapa banyak orang enggan mempelajari bahasa Inggris. Walaupun bahasa ini sangat familiar di dunia, tetapi untuk menguasainya tetap membutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk menghilangkan rasa bosan terhadap bahasa inggris, menggunakan game belajar bahasa inggris adalah cara terbaik yang bisadigunakan. Cara ini bisa digunakan disela-sela kegiatan belajar mengajar yang mana game hanyalah sebagai media pembelajaran saja. Jangan terlalu mengaplikasikan banyak game di dalam pelajaran bahasa inggris kecuali anak TK. Media pembelajaran games belajar bahasa inggris ini sebagai penjelas materi yang akan disampaikan. Pemilihan games harus sesuai dengan materi yang dijelaskan sehingga tercipta kesinambungan. Menurut Lee Su Kim, pada penelitiannya *Creative Games for Language Class*, kita seringkali memiliki anggapan yang salah bahwa belajar merupakan sesuatu yang seharusnya serius, intens, dan khidmat. Sehingga jika seseorang sedang belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, maka diasumsikan bahwa orang tersebut sedang tidak benar-benar belajar. Pandangan ini salah karena sebenarnya kita bisa belajar dan bersenang-senang di saat yang bersamaan. Kewajiban setiap Perguruan Tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Tridharma Perguruan Tinggi adalah melakukan Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat.

Salah satu kewajiban tersebut ISB Atma Luhur melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi khususnya Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki potensi sumber daya alam dan manusia yang banyak belum dapat disetarakan dengan negara-negara maju. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat ISB

Atma Luhur (LPPM Atma Luhur), merespon akan kepedulian tersebut dengan menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa “Teaching English For Fun Through Game And Creation For Kids At Sd Negeri 5 Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022 Provinsi Bangka Belitung”.

B. KAJIAN LITERATUR

Creative Games for Language Class, kita seringkali memiliki anggapan yang salah bahwa belajar merupakan sesuatu yang seharusnya serius, intens, dan khidmat. Sehingga jika seseorang sedang belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, maka diasumsikan bahwa orang tersebut sedang tidak benar-benar belajar. Pandangan ini salah karena sebenarnya kita bisa belajar dan bersenang-senang di saat yang bersamaan. Kewajiban setiap Perguruan Tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Tridharma Perguruan Tinggi adalah melakukan Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat. Salah satu kewajiban tersebut ISB Atma Luhur melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi khususnya Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki potensi sumber daya alam dan manusia yang banyak belum dapat disetarakan dengan negara-negara maju.

Peserta Pengabdian kepada Masyarakat terdiri atas 2 narasumber dan 2 panitia (Mahasiswa). Berikut ini adalah daftar narasumber/pemateri dan panitia pada “Teaching English For Fun Through Game And Creation For Kids At Sd Negeri 5 Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022 Provinsi Bangka Belitung”.

Tabel 1. Tim Narasumber dan Kepanitiaan

NO	NAMA	TUGAS
1	Sinta S, S.Pd., M.Pd.	Narasumber
2	Maya Saftari, S.Si., M.Pd.	Narasumber
3	Ani Kinanti	Panitia
4	Rauda Nurhaliza	Panitia

Sedangkan dalam pelaksanaan kegiatan, para siswa sangat antusias sekali mengikuti beberapa challenge yang telah disiapkan. Narasumber juga tidak lupa memberikan motivasi eksternal selama mengikuti kegiatan para siswa dalam menghadapi tantangan yang diberikan. Adapun silabus kegiatan pengabdian dengan tema “Teaching English For Fun Through Game And Creation For Kids At Sd Negeri 5 Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022 Provinsi Bangka Belitung”. Antara lain sebagai berikut :

Tabel 2. Silabus

Hari	Pelatihan	Materi
Selasa, Tgl 12 April 2022	Challenge	▪ Motivasi ▪ Warming up ▪ Game “Find Me” ▪ Controlling ▪ Penilaian/Pengumuman ▪ Penutup

Rabu, Tgl 13 April 2022

Challenge

- Motivasi
- Warming up
- Creation “Keep Me”
- Controlling
- Penilaian/Pengumuman
- Penutup

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat pelaksanaan kegiatan, para siswa sangat senang sekali mengikuti challenge yang diberikan. Mereka mulai percaya diri untuk mengucapkan kosakata yang diberikan dalam challenge ke dalam bahasa inggris. Karena para siswa di SDN 5 Namang tidak mempunyai kegiatan belajar bahasa inggris. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini tentunya membawa dampak yang sangat positif kepada para siswa disekolah tersebut untuk mulai “open mind” terhadap pelajaran bahasa inggris. Karena bahasa inggris sangat penting untuk dipelajari dan kuasai. Sedangkan pada pelaksanaan kegiatan “Teaching English For Fun Through Game And Creation For Kids At Sd Negeri 5 Namang Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022 Provinsi Bangka Belitung”. terbagi ke dalam beberapa kegiatan sebagai berikut :

Tabel 3. Jadwal Pelatihan

Tanggal	Kegiatan	Tempat
9 April 2022	Briefing dosen dan Mahasiswa	ISB Atma Luhur
11 April 2022	Persiapan peta lokasi	ISB Atma Luhur
12-13 April 2022	Pelaksanaan Kegiatan	SDN 5 Namang
15 April 2022	Pembuatan Laporan	ISB Atma Luhur
30 April 2022	Penyerahan Laporan	ISB Atma Luhur

Pengajaran Menggunakan Game

Pada hari pelaksanaan para peserta didik berkumpul di ruang mushola untuk persiapan mengikuti game. Kegiatan program diawali dengan pengenalan diri para narasumber dan panitia kemudian acara dilanjutkan dengan memberikan Motivasi kepada para peserta. Serta dilanjutkan langsung kegiatan bermain challenge “Find Me” dengan menggunakan kosakata bahasa inggris arti dari 99 asmaul husna. (nafiatin titin, 2020) dalam artikel yang ditulisnya menyatakan bahwa Banyak ahli yang memberikan definisi tentang Games / permainan. Salah satunya yang dikutip dari rumbold yang dikutip Bennet (2005 : 23) menyatakan bahwa “ Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka.

Melalui permainan, anak – anak melakukan eksplorasi, menerapkan dan menguji hal – hal yang mereka ketahui dan dapat mereka lakukan. Dari games yang dilakukan peserta didik, menurut (woollard, 2012) ada banyak manfaat yang dapat diambil yaitu : 1) games are a welcome break from the usual routine of the language class. 2) They are motivating and challenging. 3) Learning a language requires a great deal of effort. Games help students to make and sustain the effort of learning. 4) Games provide language practice in the various skills, speaking, writing, listening and reading. 5) They encourage students to interact and communicate dan 6) They create a meaningful context for a language use.



Gambar 1. Peserta bersiap mengerjakan challenge “Find Me”



Gambar 2. Peserta yang sudah mengerjakan challenge

Permainan game dalam bahasa inggris

(wall street english, 2019) Ada banyak sekali media dan sarana yang dapat membantu kita agar lebih mudah mempelajari bahasa Inggris. Salah satunya adalah dengan bermain *game*. Dengan bermain, otak kita akan lebih cepat menghafal sebuah kata tanpa kita sadari, apalagi jika permainan tersebut menarik dan menyenangkan. Di Wall Street English, kami selalu berusaha menggabungkan unsur menyenangkan tersebut di setiap proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah diserap. Buat kamu yang suka bermain game dan ingin mempelajari bahasa Inggris lebih dalam lagi, kamu dapat mencoba game-game berikut ini untuk menambah perbendaharaan kosakata bahasa Inggris kamu. Ada 5 game yaitu hangman, apple to apples, pictionary, scrabble, undercover. Itulah 5 permainan yang bisa digunakan dalam belajar bahasa inggris agar pembelajaran jadi menyenangkan



Gambar 3. Foto Bersama

Pengajaran kosakata bahasa inggris menggunakan game

Pada kegiatan ini, para peserta langsung mempraktekkan pembelajaran melalui game "find me" in your memory. Jadi para peserta ditantang untuk mencari 8 arti kosakata bahasa inggris 99 asmaul husna yang sudah didapatkan dari panitia kemudian dengan hitungan waktu yang diberikan para peserta harus menemukan 8 arti kata tadi kedalam 99 arti kata bahasa inggris yang sudah disediakan panitia. Kegiatan ini untuk melatih ketangkasan membaca kosakata bahasa inggris kemudian lalu mengucapkannya. Game ini benar-benar menguji kepercayaan diri para peserta karena mereka masih malu dan tidak percaya diri. Hal ini yang menjadi faktor internal dalam kemajuan belajar bahasa inggris. Maka dari itu narasumber memberikan eksternal motivation kepada para peserta. (EF BLOG, 2020) menyatakan bahwa ada beberapa tips sederhana yang dapat kamu lakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri saat berbicara menggunakan bahasa Inggris: Carilah role model, ikuti pengucapan secara fonetis, kesalahan dalam belajar itu wajar, apresiasikan "small wins", jadikan kebiasaan.



gambar3. Siswa menikmati Challenge "Find Me"

Pada sesi akhir acara, para pemateri kemudian memberikan evaluasi dengan mengontrol kegiatan peserta menggunakan media komputer dan memfasilitasi mereka dengan beberapa pertanyaan ringan tentang kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran melalui media

komputer satu persatu. Evaluasi kemudian dilanjutkan dengan membaca beberapa oleh sebagian peserta yang telah lebih memahami tentang materi kosakata bahasa Inggris. Secara garis besar, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan serta semangat yang besar untuk belajar bahasa Inggris. .



Gambar 5. Pemateri melakukan controlling dan Evaluation pada challenge “Keep Me”

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, yaitu bahwa peserta menunjukkan semangat dan keinginan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris melalui challenge yang diberikan selama dua hari berturut-turut sehingga pembelajaran bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan pun bisa terwujud. Dengan media game yang tidak membosankan. Metode yang ringan dan suasana yang nyaman disertai canda gurau dan contoh kehidupan sehari-hari dirasa lebih menarik dan memberi pemahaman kepada peserta. Terdapat banyak potensi dari para peserta yang memang sangat menyukai bahasa Inggris. Semoga dengan kegiatan ini bisa memberi motivasi kepada para guru untuk segera “melek bahasa Inggris” dan mulai memprogramkan kegiatan muatan lokal khusus untuk skill bahasa Inggris.

E. DAFTAR PUSTAKA

- EF BLOG. (2020). 5 Cara Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Berbicara Bahasa Inggris. EDUCATION ADVICE. <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/5-cara-meningkatkan-kepercayaan-diri-dalam-berbicara-bahasa-inggris/>
- Nafiatin titin. (2020). Belajar Kosakata Bahasa Inggris melalui Game Online. Untuk Mu Guruku. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2020/12/16/belajar-kosakata-bahasa-inggris-melalui-game-online/>
- Wall street english. (2019). 5 Game Yang Cocok Untuk Mempelajari Kosakata Bahasa Inggris. May 22, 2019. <https://www.wallstreetenglish.co.id/vocabulary/5-game-yang-cocok-untuk-mempelajari-kosakata-bahasa-inggris/>
- Woollard, barry. (2012). elektronika praktis. unisma.