

MEMPERKENALKAN BAHASA INGGRIS UNTUK PELAJAR MUDA DENGAN MENGGUNAKAN EDUGAMES BERSAMA *DEAR_3NGLISH COURSE* DI SDN 07 KOTA BENGKULU

Ria Angraini^{1*}, Ivan Achmad Nurcholis², Yupika Marsyansyah³, Restu Rianti⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia
 Corresponding author: ria@umb.ac.id

<p>Informasi Artikel Terima : 21-03-2023 Revisi : - Disetujui : 10-04-2023</p> <p>Kata Kunci: Bahasa Inggris, Edugames, pelajar muda</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Di era globalisasi ini, Bahasa Inggris menjadi Bahasa penghubung agar koneksi antar sesama tidak terpisahkan oleh perbedaan Bahasa. Pemerintah di Indonesia pun ikut andil dalam hal ini dan menyediakan Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat serta Sekolah Menengah Keatas (SMA) dan sederajat. Namun tingkat pengetahuan tentang pentingnya Bahasa Inggris cukup rendah di Indonesia. Dan dengan sedikitnya motivasi semangat belajar dari para pelajar muda, membuat Bahasa Inggris menjadi pelajaran yang kurang diminati terutama pada tingkatan Sekolah dasar (SD). Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya yang dilakukan di SD negeri 07 kota Bengkulu. Dapat menghasilkan para pelajar muda yang berkeinginan, aktif serta semangat dalam belajara Bahasa Inggris. Dengan didukungnya oleh teknologi seperti <i>projector</i> yang mempermudah pembuatan dan penyampaian materi yang edukatif serta dapat mengentertain pelajar muda, <i>DeaR_3nglish Course</i> berinovasi memperkenalkan Bahasa Inggris megggunakan Edugames sebagai media yang dapat menarik minat para pelajar muda di SD Negeri 07 kota Bengkulu. Kegiatan 4 pertemuan dikelas dengan 2 pertemuan materi dan 2 pertemuan tes dalam kurun waktu 12 hari menghasilkan data yang cukup memuaskan. Dengan perkembangan games dan penyesuaian terhadap materi yang diajarkan. Para pelajar muda yang diajar terkhususnya anak kelas empat (IV) di SD Negeri 07 kota Bengkulu menghasilkan perkembangan yang cukup memuaskan. Serta partisipasi dan semangat para pelajar muda di di SD Negeri 07 yang aktif dalam belajar mengajar dan tes yang telah diberikan diharapkan dapat meningkatkan potensi siswa dalam mata pembelajaran Bahasa Inggris yang berguna dalam kehidupan sehari hari.</p>
--	--

PENDAHULUAN

Tujuan utama pengajaran bahasa Inggris di sekolah adalah untuk mendorong pelajar muda agar siap dan percaya diri untuk belajar bahasa Inggris di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Di Indonesia sendiri. Dalam tingkat sekolah dasar (SD) Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi muatan lokal di sekolah yang di kurikulum merdeka belajar nantinya akan dikembalikan menjadi

mata pelajaran pilihan atau wajib sesuai dengan pertimbangan dan keadaan dari sekolah dasar masing-masing. Mata pelajaran Bahasa Inggris tentu akan ditemui oleh siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat dan Sekolah Menengah Pertama atau sederajat sebaagai mata pelajaran wajib. Keterampilan Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting, dan pengetahuan dasar kepada anak usia dini akan membuat era

globalisasi menjadi waktu dimana generasi bisa saling berkomunikasi tanpa keterbatasan Bahasa.

Dasar topik pembahasan atau materi yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris sendiri meliputi kata-kata sederhana yang ditemukan anak sehari-hari. Menurut kalmasi (2019) bahwa pembelajaran Bahasa dengan barang atau hal yang berkaitan pada kehidupan anak sehari-hari akan mempermudah terjadinya interaksi antar anak itu sendiri. Dan tentu saja semakin banyak objek yang anak temukan maka akan membuat pengucapan serta tingkat keingatan anak meningkat.

Masa anak dalam tingkatan usia sekolah dasar (SD) yang memiliki rata-rata rentan usia 6-12 tahun. Dan menurut (Amalia et al., 2019) anak akan memiliki perkembangan dan kepekaan pesat yang dimana dapat membantu anak untuk menguasai Bahasa asing. Dalam masa ini pun adalah masa-masa yang tidak akan terulang lagi dalam hidupnya. Mengingat mata pelajaran Bahasa Inggris masih menjadi mata pelajaran muatan lokal di beberapa sekolah membuat penguasaan Bahasa asing seperti Bahasa Inggris menjadi tidak maksimal.

Universitas Muhammadiyah Bengkulu sendiri ikut andil dalam perkembangan Bahasa Inggris untuk pelajar muda yaitu berupa dibentuknya mata kuliah *English for Young learner* (EYL) yang menunjang para mahasiswa untuk dapat mengajarkan Bahasa Inggris secara maksimal untuk para pelajar muda. Menurut (Angraini et al., 2022) Kebutuhan belajar bahasa Inggris yang berkembang pesat menyebabkan banyak tempat kursus bahasa Inggris berkembang pesat pula. Kebutuhan Lembaga nonformal atau yang lebih mudah dikenal sebagai kursus akan menjadi sarana untuk membantu perkembangan Bahasa asing kepada pelajar muda.

Dalam mata kuliah EYL sendiri para mahasiswa diharuskan untuk membuat *English Course* dengan kelompok yang sudah dipilih oleh masing-masing mahasiswa itu sendiri dengan tema utama yaitu "Do the Best To Be the Best by Being The Real, Creative, ProActive, and Innovative Agent of Change in Teaching English for Young Learners" dengan judul ini lah pengabdian kursus Bahasa Inggris yang menuntut tiap mahasiswa untuk

berkembang dan membuat bahasa Inggris lebih menarik dan mudah dikuasai oleh para pelajar muda.



Gambar 1. Brosur DeaR_3nglish Course

Dalam Mata kuliah ini mahasiswa dibebaskan untuk memilih Subtema untuk mengembangkan keunikan dan potensi pada Course nya masing-masing. Di SD negeri 07 sendiri DeaR_3nglish Course mengadakan kursus Bahasa Inggris gratis yang mengambil subtema "Introducing English for Young Learners by Using Edugames With DeaR_3nglish Course in SDN 07 Bengkulu City" dan diikuti oleh beberapa kelas secara terpisah dengan 6 guru untuk setiap kelasnya.

Menurut (Nuryanto & Hariyadi, 2019) Edugame adalah game yang dirancang agar mendukung dan menunjang pengajaran dan pembelajaran dikelas. Namun memilih Edugame yang akan digunakan dikelas harus tepat dan sesuai kepada suasana dan beberapa aspek dalam pembelajaran itu sendiri. Tidak semua Edugame cocok diterapkan dalam pendidikan, dan menurut (Nuryanto & Hariyadi, 2019) ada beberapa aspek yang perlu dilihat saat memilih game edukasi yang tepat untuk digunakan saat pengajaran.

Edugame yang cocok digunakan untuk anak usia dini menurut (Nuryanto & Hariyadi, 2019) harus memiliki :

1. *usability*, games yang digunakan user friendly dan mudah dimengerti oleh para pelajar muda.
2. *accuracy*, yaitu model pembelajaran yang digunakan akurat dengan materi yang akan diberikan.
3. *appropriateness*, kesesuaian kepada level game murid dan games yang digunakan..
4. *Objectives* yaitu dalam penilaian dan evaluasi dalam pembelajaran akan

terlihat jelas bagian materi yang sulit atau mudah untuk murid kuasai

5. *overall value* Edugame yang baik adalah yang mencukupi dan memiliki aspek aspek yang ada, dan secara keseluruhan mempermudah dan membantu kegiatan belajar mengajar

Dengan mengambil Edugame sebagai media untuk membantu penguasaan Bahasa Inggris kepada pelajar muda, diharapkan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal dapat memaksimalkan perkembangan anak anak serta menyadarkan baik kepada murid dan orang tua pentingnya belajar dan menguasai Bahasa Inggris di era modern sekarang ini. (Amalia et al., 2019) menekankan bahwa guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan pola belajar anak. Setiap anak memiliki kebutuhan dan pola belajar efektifnya masing-masing. Dengan mengembangkan metode dan media yang ada dan mengabungkan dengan *game* yang *entertains* dan inovatif diharapkan dapat membuat anak lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Spanduk DeaR_3nglish Course

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan English Course di SDN 07 kota Bengkulu adalah metode sosialisasi dan metode bimbingan. Evaluasi menggunakan tes disetiap pertemuan setelah pertemuan materi (Angraini et al., 2022). Metode sosialisasi dapat menjadi awal pengenalan dan pendekatan kepada siswa yang akan diajar dan metode bimbingan dilakukan dengan tujuan untuk mengarahkan siswa dasar-dasar materi Bahasa Inggris yang akan dipelajari. Setiap sehari se usai pertemuan materi, para siswa akan dilihat hasil perkembangannya dengan Test untuk memastikan keberhasilan atau kegagalan dalam metode pembelajaran, materi yang diberikan dan tingkat kefokusn siswa.

Pembelajaran kursus dilakukan selama 4 pertemuan perkelas yaitu 2 pertemuan materi yang berbeda berserta 2 hari dengan pertemuan yang digunakan untuk menilai para pelajar muda menggunakan *mid test* dan *final test* dengan total 12 hari untuk 6 kelas dengan masing masing guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilakukan oleh DeaR_3nglish Course bertujuan untuk meningkatkan perkembangan Bahasa Inggris kepada pelajar muda di SD negeri 07 kota Bengkulu. *Course* ini meliputi 6 kelas dengan tingkatan yang berbeda yaitu kelas satu (I) yang berjumlah 2 kelas, kelas tiga (III) kelas satu yang berjumlah 2 kelas, dan kelas empat (IV) yang berjumlah 2 kelas. DeaR_3nglish Course sendiri lahir pada tanggal 29 september 2022 dan resmi dibuka 07 November 2022 di SDN 07 Kota Bengkulu. DeaR_3nglish Course mulai program pada 8 November 2022.

DeaR_3nglish Course Course mengambil sample data kepada anak kelas empat (IV) yang bertujuan sebagai pengenalan dasar yang lebih rinci seputar materi Bahasa Inggris yang nanti akan ditemui pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) namun *course* sendiri tetap berlangsung sama ke setiap kelas dengan materi yang sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing.

Metode sosialisasi yang dijalankan berupa pemberitahuan kepada siswa sebelum memulai pelajaran yaitu yel-yel DeaR_3nglish Course Course yang berisikan semangat berbahasa Inggris dan menjelaskan topik serta meminta partisipasi para pelajar muda seperti bertanya kaitan materi dengan hal-hal yang mereka temui sehari hari. Metode bimbingan berupa pemberian materi yang berbeda setiap pertemuan, tes keaktifan siswa sesudah pemberian materi dan Edugame untuk melatih kecekatan anak serta membantu menambahkan materi-materi yang lebih panjang dan pengulangan secara ringkas tentang materi yang dijelaskan. Setiap pertemuan materi, siswa akan diberikan test dipertemuan berikutnya tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya dengan 10 pertanyaan pilihan ganda dan juga esai. Setiap akhir pertemuan tes, murid akan diingatkan kembali tentang materi yang diberikan sebelumnya.

Menurut Sa'dulloh Muzammil. (2017) Bahasa Inggris adalah Bahasa pergaulan dunia atau yang sering disebut *lingua franca* maka penting bagi anak untuk mengenal dan memperdalam Bahasa Inggris bukan hanya sebagai mata pelajaran yang baru ditempuh namun sebagai andilnya generasi muda untuk mendunia dan berkembang mengikuti era globalisasi. Menurut Sa'dulloh Muzammil. (2017) pelajaran Bahasa Inggris pun tidak harus hanya ditempuh di jenjang akademik seperti sekolah, namun dapat dilakukan diluar jam pembelajaran sekolah seperti kursus dan bahkan dengan masing masing orang tua sebagai sarana menjalin ikatan lebih anak lebih dalam dan dapat memantau perkembangan anak seputar Bahasa Inggris lebih dekat.

Selain memiliki ciri khas mengajar tersendiri, DeaR_3nglish Course juga berusaha menyempurnakan efektifitas pengajaran Bahasa Inggris untuk para pelajar muda. Menurut pendapat (Cahyati et al., 2019) tidak ada yang pernah berhasil menguasai bahasa asing tanpa perlu bahasa asing tersebut atau memang berkeinginan untuk menguasai suatu Bahasa. Maka dari itu pentingnya pendidikan yang dapat membuat anak tertarik dan butuh akan Bahasa Inggris agar dapat menjadikan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing yang dikuasai.

Dengan perkembangan teknologi maka berkembang pula media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar Bahasa Inggris kepada para pelajar muda (Asnan et al., 2016). Materi dan media pembelajaran pun harus dicocokkan ketingkat level anak yang akan mempelajari Bahasa Inggris tersebut. Dengan dihadirkannya Edugame dalam pembelajaran akan memunculkan percikan yang dapat menarik perhatian anak untuk meningkatkan perkembangan dalam belajar Bahasa (Asnan et al., 2016).

Beberapa ahli menyatakan bahwa penggunaan Edugame dapat memberikan hal positif bagi pembelajar muda. Salah satu ahli tersebut adalah Alaa Mamoun Saleh (2022) menyatakan bahwa menggunakan game edukasi di kelas bahasa Inggris sebagai teknik pembelajaran dengan pelajar muda, meningkatkan keterlibatan pelajar, meningkatkan penyerapan dan retensi

pengetahuan, dan memberi pelajar kesempatan untuk melihat aplikasi kata nyata.

Menurut Gul Keskil and Pasa Tevfik Cephe di dalam Jeremy Harmer (2007) menyebutkan bahwa siswa yang berumur 10 sampai 11 tahun menyukai games, puzzles and songs most. Sedangkan siswa yang berumur 12 sampai 13 tahun lebih menyukai aktivitas membangun dialog, melakukan tanya-jawab, dan melakukan latihan mencocokkan.

Dalam penilaian materi pertama yang didata dari anak kelas empat (IV) di SD negeri 07 kota Bengkulu yang menggunakan test berupa essay dengan materi bertemakan "introduce myself" dalam materi ini siswa diperkenankan memperkenalkan dirinya sesuai dengan pertanyaan yang diberikan lalu merangkai kalimat sendiri yang bertujuan untuk membuat anak anak lebih mudah mengerti dan mengingat materi yang diajarkan dengan hasil sebagai berikut.

Nilai Introduce Myself	Jumlah Murid
100	2
95	5
90	3
85	5
80	10

Tabel 1. nilai anak materi pertama

Dengan menggunakan 10 butir soal dengan masing masing soal berbobot 10 poin jika dijawab lengkap menggunakan Bahasa Inggris, 5 poin jika dijawab singkat dengan Bahasa Inggris atau bercampur dengan Bahasa Indonesia, dan 0 point jika jawaban berbeda atau tidak tepat dengan soal yang diminta. Dalam Materi kedua yang diberikan kepada anak kelas empat (IV) di SD negeri 07 kota Bengkulu dengan tema "*maps*" dimana murid diberikan kosa kata tentang tempat dan nama bangunan lalu disusun menjadi bentuk kalimat sederhana. Dengan menggunakan tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 butir dan dengan pilihan jawaban sebanyak 3 butir personal, dengan bobot masing masing soal yaitu 10 poin jika dijawab benar dan 0 poin jika jawaban yang diisi salah adalah sebagai berikut.

Nilai Maps	Jumlah murid
100	23
90	3
80	1

Tabel 2. nilai anak materi kedua

Dari hasil dua pendataan nilai terlihat adanya perkembangan yang sangat besar kepada para pelajar muda kelas empat (IV) di SD negeri 07 kota Bengkulu yang mengikuti Course Bahasa Inggris dengan Dear_3nglish Course.

Dari observasi tidak tertulis yang kami lakukan kepada semua kelas yang ajar terhadap peningkatan dalam mengingat, mengucapkan dan bahkan membuat kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Eduame yang digunakan ke setiap kelas pun berbeda, pada kelas anak kelas empat (IV) di SD negeri 07 kota Bengkulu, pengajar menggunakan sistem lotere dimana pengajar akan memilih secara acak kata yang akan diberikan kepada masing masing murid dan murid akan membuat kalimat dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris tentang cabutan kata yang diberikan.



Gambar 3. Media penunjang Edugame berupa lotre

Peranan teknologi juga sangat berpengaruh dalam Edugame yang digunakan. Dengan adanya bantuan *projector* maka pengajar lebih mudah menampilkan gambar yang akan membuat murid lebih tertarik dan memahami materi. Selain itu bentuk *printout* atau gambar cetak juga memiliki peranan penting dalam menunjang pembelajaran menggunakan Edugame.



Gambar 4. Penggunaan projector dikelas

Hasil data penilaian dan juga observasi yang dilakukan oleh pengajar Course pun memiliki banyak kesamaan yang baik terhadap kecekatan anak dalam belajar Bahasa Inggris dan juga respon ketertarikan anak kepada pengajar dan materi yang diajar yaitu.

1. Anak anak cenderung sering ingin belajar Bahasa Inggris dan bahkan menunggu kehadiran para pengajar course.
2. Disaat pertemuan berikutnya, murid selalu antusias dan bertanya materi apa yang akan diajarkan hari itu.
3. Murid bersemangat untuk menulis dipapan tulis jika diberikan giliran untuk menjawab teka teki seputar materi yang dijelaskan
4. Perbandingan siswa yang mengangkat tangan dan berpartisipasi secara mandiri tanpa diminta pada guru selalu lebih banyak dan semakin meningkat dipertemuan kedua
5. Murid tidak segan dan selalu aktif bertanya jika ada kesulitan dalam memahami materi atau meminta bantuan jika kesulitan membuat kalimat sederhana sesuai materi.



Gambar 6. Murid yang berpartisipasi dalam Edugame yang diberikan

PENUTUP

Kegiatan Pengabdian Dear_3nglish Course kepada masyarakat khususnya kepada SD Negeri 07 kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan kemauan siswa dan memperbesar potensi Bahasa Inggris pada siswa di SD Negeri 07 kota Bengkulu. Pentingnya Bahasa Inggris sendiri tidak hanya kepada para pelajar muda yang akan menemukan Bahasa Inggris dalam tingkat pendidikan lanjut namun juga berpengaruh saat menghadapi era globalisasi. Dengan adanya kegiatan ini siswa mendapatkan gambaran dan pengenalan terhadap Bahasa Inggris. Dengan adanya kegiatan ini pula siswa berkemungkinan

untuk menemukan hal yang mereka sukai seperti berbicara menggunakan Bahasa Inggris atau lain sebagainya. Berdasarkan hasil tes dan observasi yang dilakukan oleh para pengajar di tim DeaR_3nglish course telah menghasilkan siswa yang memiliki ketertarikan dan kemauan terhadap Bahasa Inggris sejak dini. Dengan begitu maka saat diterapkannya Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib atau menemukan Bahasa Inggris dijenjang pendidikan selanjutnya, siswa diharapkan sudah siap dan kenal terhadap Bahasa Inggris sehingga pelajaran pun akan lebih maksimal dan berguna dalam kehidupan sehari-hari

Literacy Pendidik Tk Islam. 4(2), 174–179.

<https://media.neliti.com/media/publications/292286-pengaruh-implementasi-sharia-edugame-ter-fc0f843f.pdf>

Saleh, Alaa Mamoun. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/21582440221079806>

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac, 1(1)*, 1–12.
- Angraini, R., Maryansyah, Y., Nurcholis, I. A., Nur, S., Studi, P., Bahasa, P., Bengkulu, U. M., Artikel, I., & Bahasa, K. (2022). *Siswa Inklusi Melalui Exclusion Course Di Sd Alam. 5(2)*, 867–872.
- Asnan, W., Umar, M. K., & Payu, C. S. (2016). Penggunaan Media Edu-Game Berbasis Ular Tangga Fisika dalam Pembelajaran Materi Gelombang pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo. *Jambura Journal of Educational ...*, *11*, 139–146. <https://www.neliti.com/publications/277652/penggunaan-media-edu-game-berbasis-ular-tangga-fisika-dalam-pembelajaran-materi>
- Cahyati, S. S., Parmawati, A., Atmawidjaja, N. S., & Siliwangi, I. (2019). Optimizing English Teaching and Learning Process To Young Learners (a Case Study in Cimahi). *Journal of Educational Experts P-ISSN, 2(2)*, 2614–3518.
- Harmer, J. (2007) *The Practice of English Language Teaching. Fourth Edition.* UK: Pearson Longman, 82-83.
- Hunter, C., et al. (2005). *Games for English and Language Arts.* file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Games_for%20English_and_Language_Arts.pdf
- Nuryanto, I., & Hariyadi, I. F. dan G. T. (2019). *Edugame Terhadap Performance*