

Pembuatan Alat Permainan untuk Pembelajaran *English for Young Learners* di Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang

Nian Masna Evawati¹⁾, Yusri²⁾, Evi Agustina Sari³⁾, Darmaliana⁴⁾, Eli Yeny⁵⁾, Koryati⁶⁾

¹⁻⁵Bahasa Inggris, Polsri

email: nianmasnaevawati@yahoo.co.id, yusrifira@yahoo.co.id, eviagustinasari@polsri.ac.id, annapolsri@yahoo.com,
eliyeny@yahoo.com, koryatipolsri@gmail.com

Abstract

This is the second year of the community service team to assist a private institution, Yayasan Al-Kahfi of Palembang, which provides teaching assistance to the orphan and disadvantage children as one of its mission. English was one of the subjects taught there once in a week. The obstacles faced were the educational background of the instructors which were not linear with the English subject, the lack of experience on how to teach English for young learners, the lack of teaching media, the limited time of teaching English which was only about 50 minutes, and the range of age in the same group that varied from kindergarten to first until third elementary class. Therefore, an effective and efficient teaching and learning strategy was extremely important to be implemented. Since teaching English for young learners should be in a kind of fun and pleasing atmosphere, therefore enjoyable and entertaining activities as one of the strategy can be used for this issue. These kinds of activities made the students unconsciously as if they were playing not studying. Therefore, the team made and modified games rules as the learning media to ease the students in learning English in terms of memorizing the vocabularies and making simple sentences in a fun and pleasing activities. The games proved that the teaching and learning activities can be done extremely effective and efficient.

Keywords: *games, learning strategy, young learners, English for young learners, community service*

1. PENDAHULUAN

Saat ini kemampuan berbahasa Inggris sangatlah penting untuk dipelajari sebagai salah satu nilai tambah dalam melamar pekerjaan di masa depan yang dipandang sebagai keahlian berbahasa. Oleh karena itu, untuk menguasai keahlian berbahasa Inggris banyak orang tua yang tidak hanya mengandalkan pelajaran Bahasa Inggris yang dipelajari di sekolah akan tetapi juga memberikan kursus tambahan kepada anak-anak mereka melalui kursus atau Lembaga Bahasa swasta maupun mendatangkan guru privat khusus untuk mengajarkan bahasa Inggris. Akan tetapi tidak semua masyarakat memiliki kemampuan financial yang memadai untuk memfasilitasi anak-anak mereka dengan pendidikan Bahasa Inggris melalui kursus atau Lembaga Bahasa swasta maupun mendatangkan guru privat khusus.

Masyarakat yang tidak mampu dari segi financial hanya mengandalkan pendidikan yang didapatkan oleh anak-anak mereka di sekolah. Akan tetapi mata pelajaran bahasa Inggris bukanlah mata pelajaran yang selalu ada di setiap sekolah. Hal ini disebabkan sistem pendidikan di Taman Kanak-Kanak dan di Sekolah Dasar Negeri tidak mewajibkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran sehingga banyak sekolah yang menghapus mata pelajaran Bahasa Inggris dari kurikulum sekolah.

Oleh karena itu untuk mempelajari Bahasa Inggris sejak dini maka kebanyakan orang tua yang memiliki kemampuan financial yang lebih dari cukup memilih menyekolahkan anak-anak mereka di sekolah TK dan atau Sekolah Dasar (SD) swasta yang memberikan mata pelajaran Bahasa Inggris bahkan banyak orang tua yang memilih menyekolahkan anak-anak mereka di sekolah yang berstandar

internasional sehingga menerapkan system dwi bahasa atau *bilingual* selain juga memilih kursus Bahasa Inggris sebagai pendidikan di luar sekolah bagi anak-anak mereka. Sedangkan terbatasnya financial masyarakat kelas bawah atau Dhuafa dalam memberikan pendidikan di luar sekolah melalui kursus Bahasa Inggris akan menghambat anak-anak mereka untuk mendapatkan pendidikan Bahasa Inggris sejak dini yaitu ketika masih di usia Taman Kanak-Kanak maupun usia Sekolah Dasar.

Oleh karena itu didirikanlah suatu yayasan yang bertujuan untuk memfasilitasi hal tersebut. Anak-anak yang berlokasi disekitar Jalan Sersan Sani, khususnya yang berada di lorong Suka Mulya mendapatkan kesempatan untuk lebih mempelajari tidak hanya pelajaran utama di sekolah melainkan juga pendidikan Bahasa Inggris gratis dengan didirikannya yayasan sosial yang bernama Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang.

Yayasan Al-kahfi cabang Palembang didirikan secara resmi dengan SK Izin Dinsos Kota Palembang: 467/2356/SOS/2018. Yayasan ini berlokasi di jalan Sersan Sani lorong Suka Mulya II No. 3465 RT 40 RW 06, kelurahan Sukabangun Palembang.

Visi dari yayasan ini adalah menjadi yayasan penggerak pembangunan masyarakat dengan mencetak generasi yang cerdas dan berakhlakul karimah. Sedangkan Misinya adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak dan remaja muslim yatim, piatu dan dhuafa;
- Mendidik kecerdasan moral remaja sesuai dengan amanat agama dan negara;
- Meningkatkan kesejahteraan sosial yatim, piatu, dhuafa dan keluarga yang tidak mampu;
- Memperkuat hubungan kerja sama donatur, masyarakat dan semua elemen yayasan untuk mengangkat kualitas moral generasi muda islam dan meningkatkan taraf hidup.

Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang memberikan pengajaran bahasa Inggris kepada para anak didiknya sebagai salah satu

mata pelajaran yang diajarkan kepada anak didiknya. Kegiatan pengajaran Bahasa Inggris biasanya dilaksanakan setiap hari Rabu sehabis Magrib sampai dengan Isya' sehingga waktu yang dialokasikan untuk kegiatan belajar mengajar adalah kurang lebih 50 menit.

Anak didik di Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang terdiri dari berbagai usia yaitu antara kelas TK sampai dengan kelas IX. Para anak didik ini dikelompokkan menjadi tiga kelompok yakni kelompok belajar I yang terdiri dari siswa TK sampai dengan siswa kelas III SD; kelompok belajar II yang terdiri dari siswa kelas IV SD sampai dengan kelas VI SD; dan terakhir kelompok belajar III yang terdiri dari siswa yang tentunya berusia lebih tua yaitu kelas VII sampai dengan kelas IX. Total keseluruhan siswa yang terdaftar adalah 30 siswa dimana masing-masing kelompok belajar ditangani oleh 1 orang tenaga pengajar. Saat ini di Yayasan Al – Kahfi cabang Palembang memiliki 3 orang tenaga pengajar yang terdiri dari 1 orang lulusan SMK dan 2 orang lulusan S1 dengan latar belakang pendidikan non Bahasa Inggris.

Dalam pengabdian ini, tim pengabdian memilih kegiatan pengabdian untuk membantu staf pengajar di kelompok belajar I yang terdiri dari siswa TK sampai dengan siswa kelas III SD.

Dalam hal pengajaran bahasa Inggris, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh Yayasan Al –Kahfi cabang Palembang. Beberapa kendala tersebut adalah latar belakang pendidikan para staf pengajar. Dimana, Dua dari tiga tenaga pengajar tidak berasal dari S1 pendidikan bahasa Inggris dan terakhir, satu tenaga pengajar masih duduk di bangku SMK, sehingga ketiga pengajar kurang menguasai pelajaran Bahasa Inggris dan pengetahuan cara mengajar bahasa Inggris terutama bagi *Young Learners*. Kendala selanjutnya adalah belum adanya kurikulum yang tersistematis sehingga pembelajaran lebih ditekankan kepada pembahasan pembelajaran bahasa Inggris yang diperoleh dari sekolah, diikuti oleh keterbatasan media pembelajaran serta kelompok belajar yang memiliki level usia yang berbeda karena memiliki tingkatan usia maupun kelas yang

berbeda [1][2]. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang hanya berlangsung selama kurang lebih 50 menit.

Pada kesempatan pengabdian ini, tim pengabdian memberikan pengabdian berupa pembuatan alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners*, cara penggunaan dan cara memainkan alat permainan tersebut kepada para staf pengajar di Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang yang dikhususkan kepada pengajaran untuk kelompok belajar I yang terdiri dari siswa TK sampai dengan siswa kelas III SD. Usia TK sampai dengan usia kelas III SD termasuk pelajar usia muda atau dikenal dengan *young learners*.

Media pembelajaran merupakan sarana yang penting dan diperlukan dalam pembelajaran terutama kepada para peserta didik usia muda atau *young learners*. Penggunaan alat permainan yang menarik, sesuai, dan efektif digunakan untuk menarik perhatian anak-anak atau *young learners* dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan [3] yang menyatakan bahwa *young learners* menyukai media yang bersifat visual karena menarik dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga akan membuat kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien sehingga sangat diperlukan terutama di kelas yang terbatas oleh alokasi waktu pengajaran.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil interview dan observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Al-Kahfi cabang Palembang dalam pengajaran Bahasa Inggris. Adapun permasalahan tersebut meliputi:

- Latar belakang pendidikan para staf pengajar. Dimana, Dua dari tiga tenaga pengajar tidak berasal dari S1 pendidikan bahasa Inggris dan terakhir, satu tenaga pengajar masih duduk di bangku SMK sehingga ketiga pengajar kurang menguasai pelajaran Bahasa Inggris, strategi atau pengetahuan cara mengajar bahasa Inggris dengan menarik terutama pada *Young Learners*;

- Belum adanya kurikulum yang tersistematis sehingga pembelajaran lebih ditekankan kepada pembahasan pembelajaran bahasa Inggris yang diperoleh dari sekolah;
- Keterbatasan media pembelajaran
- Kelompok belajar yang memiliki level usia yang berbeda karena memiliki tingkatan usia maupun kelas yang berbeda;
- Alokasi waktu kegiatan belajar mengajar yang kurang lebih hanya 50 menit.
- Tidak adanya sarana/alat permainan atau *games* sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa merubah cara belajar anak-anak yang monoton dan cenderung bosan sehingga mengakibatkan anak-anak tidak terlalu semangat dalam belajar Bahasa Inggris.

Dari permasalahan diatas, Jurusan bahasa Inggris membentuk tim pengabdian yang mengabdikan di Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang, dimana tim menentukan dan menyesuaikan kegiatan pengabdian sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi. Setelah masalah diidentifikasi maka penentuan kegiatan pengabdian tim di Jurusan Bahasa Inggris adalah pembuatan alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* di Yayasan Al-Kahfi cabang Palembang.

Para penulis merupakan tim pengabdian yang bertugas untuk membuat media pembelajaran berupa alat permainan atau *games* yang berfungsi untuk mengatasi latar belakang pendidikan pengajar yang bukan berasal dari S1 Pendidikan Bahasa Inggris, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien, bagi *young learners* sehingga bisa mengatasi alokasi waktu kegiatan belajar mengajar yang kurang lebih hanya 50 menit setiap hari Rabu.

Juga untuk menarik minat para anak-anak untuk tetap datang ke Yayasan Al-Kahfi selain dari waktu belajar yang telah dijadwalkan yakni di akhir pekan atau hari libur sehingga anak-anak bisa bermain sambil belajar berbahasa Inggris dengan menggunakan alat permainan atau *games*

yang telah disediakan oleh tim pengabdian Polsri di Yayasan Al-Kahfi cabang Palembang.

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Metodologi pelaksanaan yang dipergunakan pada kegiatan pengabdian penugasan ini adalah observasi, interviu, pembuatan alat permainan berdasarkan topic modul yang telah dibuat dari kegiatan pengabdian tahun sebelumnya, dan pengajaran cara menggunakan alat permainan tersebut untuk pembelajaran *English for Young Learners* di Yayasan Al-Kahfi cabang Palembang.

Adapun tahapan pelaksanaan metodologi adalah sebagai berikut:

- Melakukan observasi data sekunder yang tersedia di yayasan Al-kahfi mencakup kurikulum, buku ajar, media pengajaran, dan kemampuan staf pengajar ketika mengajar.
- Melakukan interviu ataupun tanya jawab pada ketua yayasan Al-kahfi, dan para staf pengajar yang menjadi tenaga pengajar disana untuk kegiatan cross check hasil observasi.
- Menetapkan kegiatan pengabdian untuk tim pengabdian Jurusan bahasa Inggris. Dalam hal ini tim bertugas untuk membuat alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners*.
- Mendiskusikan jenis permainan yang sesuai untuk kelompok belajar I yang terdiri dari siswa TK sampai dengan siswa kelas III SD yang merupakan *young learners*
- Membuat alat permainan yang menarik yang berisi gambar-gambar dan warna-warni yang menarik
- Mengajarkan cara menggunakan alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* kepada para staf pengajar di yayasan Al-kahfi cabang Palembang.
- Menyerahkan alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* kepada Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan metodologi pelaksanaan mengenai pembahasan topic yang sesuai untuk kelompok belajar I yang terdiri dari siswa TK sampai dengan siswa kelas III SD yang merupakan *young learners* maka didapatkan hasil jumlah topic dan topic apa saja yang akan diajarkan.

Terdapat 12 topik yang terdiri dari *Introduction, Classroom, Numbers, Colors, Possession: Parts of Body, Like and Dislike: Fruits, Family, House: Activities in the House, Clothes, Time, Days and Months*, dan *Transportation*.

Setelah ditentukan 12 topik, maka tim membuat alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* berdasarkan kedua belas topic tersebut. Alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* terdiri dari alat permainan atau *games* yang dibuat sendiri dan juga memodifikasi alat permainan yang sudah ada agar bisa disesuaikan dengan topic pelajaran.

Alat permainan untuk pembelajaran *English for Young Learners* yang dibuat dan dimodifikasi adalah sebagai berikut:

- Gambar *a boy* atau seorang anak laki-laki yang besar dan ditempel dengan perekat *velcro* sehingga bisa ditempelkan di papan softboard untuk topic *Introduction, Colors, Possession, Parts of Body, Likes and Dislikes, Family dan Clothes*. Permainan diisi dengan kegiatan menempelkan guntingan kata-kata untuk membentuk kosa kata yang benar dan juga membentuk kalimat yang benar sesuai masing-masing topic.
- Gambar kotak *Word Search* untuk bermain permainan kosa kata semua topic
- Gambar kotak berisi gambar kosa kata seluruh topic untuk bermain permainan tebak pasangan gambar
- Permainan *Conglak* dengan menggunakan peraturan permainan yang berbeda untuk bermain topic *Numbers*
- Kertas *Vocabulary* untuk bermain tebakkan *Vocabulary*.

- *Snakes and Ladders* untuk bermain *vocabularies* seluruh topic
- *Scrabble* untuk bermain *vocabularies* seluruh topic
- Kertas HVS kosong yang dilaminating untuk permainan tebak gambar dan kalimat

Alat permainan ini benar-benar secara efektif dan efisien dapat menghemat waktu belajar yang biasanya membuat bosan dengan hanya menulis di papan, atau menghafal secara konvensional seluruh kosa kata Bahasa Inggris yang diajarkan. Gambar-gambar yang digunakan secara menarik membangkitkan minat belajar para *young learners* dan tidak membuat mereka bosan dalam belajar [4]. Karena lewat bermain, murid tidak merasa dipaksa untuk belajar. Saat bermain, otak murid berada dalam keadaan yang tenang. Di saat kondisi sedang tenang itu, pendidikan pun bisa masuk dan tertanam. Walaupun begitu, tentu saja cara bermain pun tidak bisa dilakukan secara asal-asalan dengan mengedepankan kegiatan yang tanpa konsep sehingga hanya asal bermain saja dan menerapkan kegiatan yang penting bermain. Kegiatan bermain harus sedemikian rupa diarahkan dengan menerapkan peraturan-peraturan permainan yang harus diikuti agar tujuan utama dari kegiatan bermain ini yakni adalah untuk belajar sambil bermain pun tercapai. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan ini dibutuhkan tenaga pengajar yang berfungsi sebagai pendamping yang memiliki kemampuan yang baik dalam mengarahkan peraturan-peraturan permainan yang harus diikuti secara tepat. Kegiatan belajar sambil bermain harusnya berisi kesenangan, antusiasme, dan rasa penasaran sehingga tanpa disadari oleh murid itu sendiri bahwa sebenarnya dia bukan lah belajar tapi semata-mata hanya bermain. Ketika dengan kegiatan tersebut murid merasakan bahwa dia hanya sedang bermain maka tujuan belajar sambil bermain pun sudah terpenuhi karena tujuan utama dari kegiatan yang sebenarnya dilaksanakan adalah belajar yang dikemas sedemikian rupa dengan konsep bermain.

5. KESIMPULAN

Anak-anak yang belajar dalam grup bahasa Inggris Yayasan Al-kahfi, merupakan *young learners*, yang terdiri dari anak-anak TK, serta Sekolah Dasar kelas 1 sampai dengan kelas 3 SD. Waktu yang dipakai ketika belajar adalah setelah habis waktu sholat maghrib dan selesai ketika masuk waktu sholat Isya. Dengan sedikitnya waktu yang ada, maka harus sedemikian rupa, agar pengajaran tidak hanya menulis di papan tulis dan menjelaskan apa yang tertulis di papan tulis saja. Media pembelajaran berupa alat permainan atau *games* dibutuhkan untuk mengatasi kendala ini. alat permainan dengan warna yang cerah, gambar-gambar yang menarik, benar –benar terbukti secara maksimal membuat belajar menjadi tidak hanya sangat efektif dan efisien tetapi juga sangat menarik. Hal ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan ketertarikan dan minat yang lebih tinggi bagi *young learners* untuk belajar Bahasa Inggris dengan sangat menyenangkan. Para instruktur terbantu karena mereka tidak perlu menemani murid belajar dengan cara konvensional yang membosankan melainkan dengan cara belajar sambil bermain yang menyenangkan dan juga menarik minat murid-murid untuk datang di luar jadwal pelajaran karena mereka ingin bermain sambil belajar menggunakan Bahasa Inggris.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada orang-orang yang sudah banyak membantu, baik dalam penulisan proposal dan laporan, maupun dukungan finansial yang telah memungkinkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terimakasih ditujukan pada: Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya; Plt. Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat; serta Ketua Jurusan Bahasa Inggris; dan Ketua Yayasan Al-Kahfi beserta staf pengajar.

7. REFERENSI

- [1] Risnawati, R., Ujihanti, M., Gustiani, S., Simanjuntak, T., & Ardiansyah, W. (2020). Pembuatan Bahan Ajar English For Young Learners Untuk Yayasan Al-Kahfi Cabang Palembang. *Snaptekmas*, 1(1).
- [2] Sunani, S., Aryanti, N., Nadjmuddin, M., Herman, H., & Zakaria, Z. (2020). Penerapan Inquiry-Learning Techniques Dalam Pembelajaran English For Young Learners Di Yayasan Alkahfi Cabang Palembang. *Snaptekmas*, 1(2).
- [3] Sutrisno, A. (2019). Teaching English to Young Learners: Beneficial or Detrimental? How Do We Go about It?
- [4] Suyanto, K.K.E. 2007. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara