

Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini Melalui Game

Jusriati ^{1*}, Nasriandi ², Wahyuni Ulpi ³, Andi Heri Riswanto ⁴,
Nurhidayah Nawawi ⁵

¹⁻⁵ Universitas Muhammadiyah Palopo

* jusriati@umpalopo.ac.id

Abstrak

Salah satu cara yang bisa dilakukan agar tidak terasa asing dengan Bahasa Inggris tersebut yakni pengenalan Bahasa Inggris sejak dini. Hal tersebut bertujuan untuk mencangkan generasi emas, tidak hanya itu dengan mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini dapat dijadikan sebagai investasi bagi Sumber Daya Manusia untuk masa mendatang. Oleh karena itu Bahasa Inggris sangat perlu untuk diajarkan sedini mungkin dikalangan anak-anak. Kegiatan ini dilakukan di Lapangan Pancasila Kota Palopo sebagai bentuk pengenalan Game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini. Ada beberapa games yang digunakan sebagai media dalam kegiatan ini diantaranya ular tangga pintar, kincir angin pintar, dan lainnya. pengenalan berbagai games tersebut diharapkan mampu membantu guru maupun orang tua dalam mendampingi anaknya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Juni 2022. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 5 jam yaitu dari 07.00-jam 11.00 waktu setempat. Terlaksananya kegiatan pengabdian ini memberikan pengetahuan dan membekali orang tua, guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media berupa games pembelajaran seperti yang telah diperlihatkan. Games sebagai media pembelajaran ini menjadi salah satu sarana yang sangat baik dalam mengajar karena media ini dapat mempermudah dalam proses pemahaman materi dan juga tentunya dapat menarik perhatian anak-anak karena memang sangat menarik.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, anak usia dini, game

Pendahuluan

Pada Era Revolusi Industri 4.0 saat ini sangat penting untuk mempelajari Bahasa Inggris karena sebagaimana yang kita ketahui sejak lama bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional bahkan menjadi bahasa dunia yang digunakan untuk berkomunikasi antar negara di seluruh dunia hampir di semua aspek kehidupan (Almakiyah, 2023). Namun, pada tahun ajaran 2013/2014 Mata Pelajaran Bahasa Inggris resmi dihapus dari kurikulum sekolah dasar sebagaimana keputusan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang tidak lagi memasukan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib. Melihat kembali terkait tentang keputusan tersebut tentunya sangat disayangkan karena di Era saat ini harusnya peserta didik sudah harus dituntut untuk bersaing dalam mata pelajaran Bahasa Inggris bahkan itu dimulai dari Anak Usia Dini. Hal

tersebut tentunya sangat penting sebagai bekal mereka untuk persiapan ke tahap selanjutnya di masa mendatang agar tidak tertinggal. karena dewasa ini hampir keseluruhan sistem menggunakan Bahasa Inggris untuk pengoperasiannya.

Mengenalkan bahasa Inggris sejak dini seyogyanya perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.(Harun, 2014). Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini juga sebagai salah satu bentuk dukungan terhadap pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang bertujuan untuk mencangkan generasi emas sebagaimana yang disampaikan oleh beliau pada peringatan Hari Pendidikan Nasional beberapa tahun lalu. tidak hanya itu dengan mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini dapat dijadikan sebagai investasi bagi Sumber Daya Manusia untuk masa mendatang. Oleh karena itu Bahasa Inggris sangat perlu untuk diajarkan sedini mungkin dikalangan anak-anak.

Beberapa tingkat satuan pendidikan anak usia dini yang ada di kota Palopo masih mempelajari Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler yang artinya Bahasa Inggris tersebut hanya didapatkan di jam-jam tertentu di luar jam sekolah dengan waktu yang terbatas. Melihat kondisi tersebut tentunya tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris bagi anak-anak usia dini. Apalagi Bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit dan kurang menarik (Mandasari et al., 2022). Berdasarkan fenomena ini, penulis mencoba untuk melakukan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengenalkan Bahasa Inggris ke anak-anak sejak dini.

Sebenarnya bukan tanpa alasan, pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini didukung oleh beberapa pendapat ahli yang menyatakan bahwa jika dibandingkan antara orang dewasa dan anak usia dini, kemampuan mereka itu jauh lebih cemerlang, mereka dapat mengerti seratus kata sebelum mereka mampu berbicara dengan lancar (Sovia, 2015), mereka dapat melakukan penjumlahan sebelum mereka mampu berhitung, hal ini dikarenakan adanya istilah masa emas atau (Golden Age) dimana mereka mampu menangkap dan mengingat lebih lama apa yang diajarkan pada masa ini. (Cole & Cole, 2001) dalam (Purnama et al., 2021) Pandangan ini menepis asumsi bahwa upaya mengenalkan bahasa asing kepada anak usia dini akan mengganggu perkembangan bahasanya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan di Lapangan Pancasila Kota Palopo sebagai bentuk pengenalan Game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini. Ada beberapa games yang digunakan sebagai media dalam kegiatan ini diantaranya ular tangga pintar, kincir angin pintar, dan lainnya. pengenalan berbagai games tersebut diharapkan mampu membantu guru maupun orang tua dalam mendampingi anaknya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam kegiatan ini pengabdian melibatkan anak-anak yang bermain di Lapangan Pancasila tersebut sebagai sasaran dari kegiatan tersebut.

Pengabdian ini telah dilaksanakan di Lapangan pancasila Kota Palopo. Lapangan tersebut merupakan salah satu tempat berkumpul masyarakat di Kota Palopo saat akhir pekan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Juni 2022. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 5 jam yaitu dari 07.00-jam 11.00 waktu setempat.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen universitas Muhammadiyah Palopo ini diawali dengan berkoordinasi dengan pihak pemerintah di daerah setempat baik secara lembaga maupun perorangan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini dosen bersama mahasiswa pengabdian telah merencanakan dan merancang beberapa persiapan yang akan dilakukan di lapangan. Persiapan yang dilakukan diantaranya melakukan diskusi awal terkait hal-hal apa saja yang akan dilakukan di lapangan nantinya serta apa-apa saja yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut pengabdian melakukan pra observasi ke lapangan untuk mendapatkan informasi dari para pengunjung yang ada. Kemudian dari informasi yang diperoleh tersebut pengabdian dapat memperlengkap persiapan mereka agar kegiatan ini dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Setelah tahapan perencanaan, tim pengabdian kemudian melanjutkan dengan menyusun program-program yang akan dilaksanakan nantinya seperti mensosialisasikan kegiatan tersebut melalui flyer baik secara online maupun offline. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan tentang apa yang akan dilakukan dalam kegiatan tersebut. Setelah melakukan sosialisasi selanjutnya tim pengabdian melakukan analisis respon masyarakat dari kegiatan ini sehingga dengan adanya analisis respon tersebut tim pengabdian dapat menentukan seberapa banyak media yang harus mereka persiapkan sehingga seluruh pengunjung nantinya dapat terlibat secara langsung.

Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian mengajak seluruh anak-anak dari usia 0-6 tahun yang berkunjung di Lapangan saat itu sebagai sampel dari implementasi games sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini memang dikhususkan untuk anak-anak usia dini dikarenakan pembelajaran Bahasa Inggris yang ada pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini tidak lagi didapatkan secara rutin melainkan hanya menjadi mata pelajaran tambahan saja. Sementara seperti yang kita pahami bahwa Bahasa Inggris adalah salah satu pembelajaran yang tentunya sangat penting jika melihat teropong masa depan yang dimana kita hidup di dunia modern yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa pemersatu bangsa nantinya. Untuk itu melalui kegiatan pengabdian ini tim pengabdian mencoba mengenalkan Bahasa Inggris dan meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris sejak usia dini melalui games.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Pelaksanaan

Kegiatan tersebut dimulai dengan mengajak kepada seluruh orang tua yang lalu lalang di sekitaran lapangan Pancasila Kota Palopo untuk bergabung bersama tim pengabdian yang turun ke lapangan. Setelah anak-anak tersebut bergabung kemudian tim pengabdian memberitahukan tentang tujuan kedatangan mereka di lapangan tersebut. Setelah menyampaikan tujuan, antusias dan semangat para anak-anak tersebut mulai nampak. Pendampingan dan pengarahan tersebut disampaikan oleh salah satu dari tim pengabdian.



Gambar 1. Tahapan Persiapan

Setelah beberapa anak berkumpul, Jusriati S.Pd., M.Pd. selaku ketua Tim membuka kegiatan tersebut dengan menyampaikan kepada para orang tua atau pendamping dari peserta yang hadir tersebut bahwa dalam kegiatan ini tidak dikenakan biaya apapun dan seluruh peserta bebas untuk mencoba jenis games apa saja yang mereka inginkan. Proses pembukaan tentunya berjalan dengan lancar dan diikuti dengan baik oleh para peserta dan penmpingnya.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Setelah rangkaian pembukaan kegiatan, Ketua Tim kemudian mengarahkan kepada anggota Tim pengabdian yang etrlibat untuk mengambil alih mendamping para peserta untuk belajar melalu games atau media yang telah disediakan. Beberapa diantara mereka ada juga yang melakukan proses dokumentasi seperti pengambilan gambar dan video.

Terlaksananya kegiatan pengabdian ini memberikan pengetahuan dan membekali orang tua, guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media berupa games pembelajaran seperti yang telah diperlihatkan. Gems sebagai media pembelajaran ini menjadi salah satu sarana yang sangat baik dalam mengajar karena media ini dapat mempermudah dalam proses pemahaman materi dan juga tentunya dapat menraik perhatian anak-anak karena memang sangat menarik. Jika proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik maka berdampak pada peserta didik belajarnya baik dan hasil belajar yang maksimal.



Gambar 3. Penutupan/Dokumentasi

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa anak-anak tertarik jika diberlakukan sistem belajar sambil bermain hal ini mungkin didasar pada fitrah anak-anak yang memang usia mereka adalah usia bermain (Rohmah, 2016). Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media game sangat cocok digunakan untuk mengajarkan Bahasa Inggris bagi anak usia dini hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat antusias para peserta dalam kegiatan ini. Hal tersebut sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh (Selamat et al., 2022). Adanya penerapan game sebagai media seperti ini tentunya dapat membantu orang tua di rumah ataupun para guru untuk mendampingi anak-anak dalam proses pembelajaran. Tim pengabdian berharap semoga akan selalu ada kegiatan serupa yang terlaksana secara berkelanjutan sehingga permasalahan dalam dunia belajar dapat teratasi.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pimpinan Universitas, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Palopo atas sumbangsinya secara moril dan materil dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada kepala dinas pendidikan Kota Palopo yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk bisa berbagi ilmu dengan masyarakat tentang ilmu yang kami miliki. Selanjutnya terima kasih tak terhingga kepada seluruh pihak juga terlibat langsung dalam kegiatan ini baik tim maupun perorangan yang telah mewujudkan tercapainya kegiatan pengabdian ini. kegiatan ini tentunya tidak akan berjalan sebagaimana mestinya tanpa campur tangan dari berbagai pihak.

Referensi

- Almakiyah, S. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Para Santri Di Era Revolusi Industri 4.0. *Buletin Abdi Masyarakat*, 3(2), 34–39.
- Harun, C. A. (2014). Pembelajaran bahasa inggris bagi anak usia dini versus budaya lokal. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).

- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah, S., Megawaty, D. A., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa-Siswi SMA/MA/SMK di Desa Purworejo Lampung Tengah. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 332–338.
- Purnama, S., Ulfah, M., Susilo, E., & Amalia, R. (2021). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. CV Multiartha Jatmika.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Selamat, E. H., Ekalia, Y. J., Kudus, M. E. K., & Gagul, Y. H. (2022). English Virus Environment:: Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Games dan Songs. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(2), 113–120.
- Sovia, E. (2015). *Buat Anak Anda Jago Eksakta!: Rahasia Membuka Kecerdasan Eksakta sejak Dini*. DIVA PRESS.