

## **PENDAMPINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF BAGI ANAK-ANAK DI PANTI ASUHAN USWATUN HASANAH PONTIANAK**

**Elly Syahadati<sup>1</sup>, Citra Kusumaningsih<sup>2</sup>, Finny Anita<sup>3</sup>, Ageung Darajat<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni,  
IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak 78116

<sup>1</sup>e-mail: syahadati1979@gmail.com

### **Abstrak**

Pendampingan belajar bahasa Inggris menggunakan media interaktif yang dilaksanakan oleh Tim dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP PGRI Pontianak ini dilaksanakan di Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan minat dan daya tarik peserta dalam belajar Bahasa Inggris, diharapkan dengan menggunakan media interaktif, peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Adapun media interaktif yang digunakan dalam pendampingan ini berupa *scrabble*. Pengumpulan data yang dipakai dalam kegiatan ini adalah: (1) soal tes unjuk kerja untuk mengukur jumlah penguasaan kosakata peserta. Tes dikerjakan peserta secara individual yang diberikan di akhir materi pembelajaran. dan (2) catatan lapangan, dilakukan dengan mendokumentasikan proses pembelajaran bahasa Inggris dan foto kegiatan selama proses belajar mengajar baik sebelum maupun ketika dilaksanakan tindakan. Berdasarkan kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perubahan sikap peserta dari yang kurang aktif, tidak antusias dan kurang terlibat menjadi lebih aktif, antusias dan mau berinteraksi secara kolaborasi selama kegiatan pendampingan berlangsung sehingga terdapat peningkatan ketrampilan peserta dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** pendampingan, panti asuhan, *scrabble*, kosakata bahasa Inggris

### **Abstract**

*Accompaniment for the learning English by using interactive media conducted by the Teaching Team of English Language Education Study Program of IKIP PGRI Pontianak was done in Orphanage Uswatun Hasanah Pontianak. The purpose of this activity was to explore the participants' talent and interest. By using scrabble as an interactive media, they expected to be able to improve their English vocabulary. The data collected by using two activities (1) performance test, to know the participants' vocabulary ability, and (2) field notes, by documenting all of teaching learning activities. Based on the accompaniment, it was concluded that the participants could explore their talent and interest in learning English, they could be active and enthusiastic in interaction and collaboration with their friends, they could improve their English vocabulary.*

**Keywords:** *accompaniment, orphanage, scrabble, english vocabulary*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, dinyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan,

serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.

Kondisi seperti digambarkan diatas menjadi dambaan suatu bangsa yang ingin maju dan dinamis. Tetapi kenyataan yang ada di masyarakat, tidak semua anak dapat terpenuhi kebutuhannya. Diantara mereka ada yang tidak memperoleh hak-haknya dan menghadapi berbagai hambatan sehingga menjadi terlantar. Hal ini terjadi antara lain pada anak yang lahir dari keluarga yang mengalami perpecahan dan keluarga miskin yang hidupnya serba kekurangan atau anak yang telah kehilangan salah satu atau kedua orang tuanya.

Masa kanak-kanak adalah masa emas bagi seorang anak untuk terus belajar dan bermimpi, oleh karena itu setiap anak harus diberikan kesempatan bermimpi sebagai acuan bagi masa depan mereka. Tetapi seringkali fakta yang ada masih berbeda. Masih banyak anak-anak yang berkemauan untuk belajar tetapi mereka belum memiliki kesempatan untuk belajar seperti teman-teman mereka yang lainnya. Terutama anak yatim piatu yang tidak memiliki donatur dan bantuan yang cukup untuk menopang kesempatan mereka untuk terus belajar dan bermimpi.

Panti Asuhan Uswatun Hasanah di bawah naungan Yayasan Hidayatullah kota Pontianak adalah sebuah lembaga yang sudah terdaftar di Departemen Sosial sejak tahun 2002 di Provinsi Kalimantan Barat dan telah berdiri sejak tahun 2002 beralamat di Jl. Ampera Komplek Bali Asri II No.32A Kota Pontianak. Anak-anak yang berada di Panti Asuhan Uswatun Hasanah bervariasi mulai dari yang kurang mampu (Dha'if), yatim piatu dan mualaf. Selain anak asuh yang menginap, Panti asuhan ini juga membina anak-anak di lingkungan sekitar, mereka berbaur menjadi satu komunitas yang fokus belajar Al Quran, Akidah dan Akhlak. Berjumlah 27 orang dengan rentang usia 1-19 tahun.

Fokus utama Panti Asuhan Uswatun Hasanah adalah membantu, menyantuni, membina serta memberikan fasilitas anak-anak dalam sebuah komunitas (asrama). Di tempat ini juga mereka dibina, diajari dan dididik bagaimana hidup normal seperti teman-teman mereka yang lain tentang pentingnya kasih sayang, akhlak dan ilmu pengetahuan. Untuk itu mereka juga

disekolahkan hingga ke Perguruan Tinggi. Untuk saat ini, dari 27 anak asuh di Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak ada 11 anak yang berstatus sebagai pelajar SD, 7 anak berstatus sebagai pelajar SMP dan 4 anak berstatus sebagai pelajar SMA. Dibawah bimbingan 4 orang pengasuh, anak-anak ini dibina baik akhlak maupun akademisnya. Dengan latar belakang pendidikan pesantren, para pengasuh tidak kesulitan ketika berhadapan dengan pembinaan akhlak. Hanya saja mereka mendapat kesulitan saat membimbing anak-anak belajar, terutama belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu, tim kami tertarik untuk membantu para pengasuh Panti Asuhan Uswatun Hasanah dengan melakukan pendampingan belajar bahasa Inggris menggunakan media interaktif.

Adapun media interaktif yang akan digunakan dalam pendampingan ini berupa *Scrabble*, *Scrabble* merupakan permainan penyusunan kata. *Scrabble* dapat dimainkan oleh semua orang mulai dari anak-anak sampai dewasa. Permainan *Scrabble* bertujuan untuk meningkatkan kosakata terutama kosakata bahasa Inggris.

Menurut Sadiman (2008: 29-31), *Scrabble* merupakan gambar (grafis) yang disesuaikan pada karakteristik siswa yang menyukai belajar secara visual, kecepatan belajar, dan respon. Media gambar juga sesuai dipakai baik secara berkelompok yang terdiri dari 2-10 orang maupun individual. Program pendampingan belajar bahasa Inggris yang menarik ini diharapkan dapat membantu pengasuh dan anak-anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak dalam memotivasi diri dan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki dalam bahasa Inggris.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Uswatun Hasanah yang beralamat di Jalan Karya Sosial No.1 Pontianak, Kalimantan Barat. Pelaksanaan kegiatan melibatkan kedua belah pihak: (1) pihak dari tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat dan (2) pihak dari Panti Asuhan Uswatun Hasanah.

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dalam empat tahapan; (1) tahap persiapan, (2) Tahap pelaksanaan, (3) evaluasi, dan (4) penyusunan laporan. Tahap persiapan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini meliputi kegiatan penyelesaian administrasi kegiatan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP PGRI Pontianak dan pada Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak sebagai mitra pendampingan yang ikut terlibat. Tahap ini juga meliputi kegiatan observasi lokasi tempat dilaksanakannya kegiatan pendampingan.

Sebelum memulai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah disusun ini, tim pelaksana menghubungi pihak terkait dari panti asuhan untuk kesepakatan kegiatan meliputi penjadwalan kegiatan, bentuk kegiatan dan partisipan kegiatan. Tim pelaksana turun ke panti asuhan pada hari Kamis, 18 Mei 2019 untuk melaksanakan observasi. Kedua belah pihak berkoordinasi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan kedua belah pihak: (1) pihak dari tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat dan (2) pihak dari Panti Asuhan Uswatun Hasanah. Pada tahapan ini adalah pelaksanaan pendampingan belajar bahasa Inggris menggunakan media interaktif bagi anak-anak Panti Asuhan Uswatun hasanah Pontianak.

Kegiatan pendampingan dilakukan secara klasikal dan kelompok, pada tahap awal, anak-anak diberi materi tentang pentingnya belajar bahasa Inggris dan tips-tips belajar bahasa Inggris yang menyenangkan bagi mereka. Setelah itu mereka dibagi dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok didampingi oleh seorang dosen pendamping. Mereka belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media interaktif berupa *scrabble*.

Pada tahapan ini, anak-anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak sebagai peserta pendampingan semangat dan aktif dalam bermain *scrabble*. Mereka tampak antusias memperhatikan saran dan anjuran yang disarankan dosen pendamping. Pendampingan dilaksanakan selama 2,5 jam dan diakhiri dengan kuis dan pembagian door prize bagi peserta yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dosen pendamping.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dievaluasi berdasarkan ketercapaian tujuan kegiatan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini meliputi penyampaian materi, diskusi kelas, diskusi kelompok dan kuis. Dari hasil observasi, selama kegiatan pendampingan berlangsung, peserta antusias dan semakin termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Dengan kegiatan pendampingan ini diharapkan kemampuan peserta dalam belajar bahasa Inggris semakin meningkat sehingga bisa mereka manfaatkan dimasa yang akan datang.

Penyusunan laporan kegiatan dilaksanakan untuk memberikan gambaran menyeluruh proses berlangsungnya kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan. Penyusunan laporan dibuat oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat program studi pendidikan bahasa inggris IKIP PGRI Pontianak. Format pengusulan dan penyusunan laporan mengikuti sistematika penyusunan proposal dan laporan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada buku Panduan Penelitian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat IKIP PGRI Pontianak edisi 3 Tahun 2020.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun media interaktif yang digunakan dalam pendampingan ini berupa *Scrabble*, *Scrabble* merupakan permainan penyusunan kata. *Scrabble* dapat dimainkan oleh semua orang mulai dari anak-anak sampai dewasa. Permainan *scrabble* bertujuan untuk meningkatkan kosakata terutama kosakata bahasa Inggris.

*Scrabble* adalah suatu permainan papan yang dimainkan oleh dua hingga empat orang yang bertujuan untuk membentuk kata-kata yang diperbolehkan dengan menggunakan huruf-huruf yang tersedia dan diberikan nilai pada suatu papan berukuran 15x15 kotak. *Scrabble* dianggap sebagai sebuah permainan yang memainkan keberuntungan dalam menentukan para pemain memiliki huruf yang baik atau buruk (Holden, 2012: 16). Pernyataan di atas menjelaskan bahwa permainan *scrabble* mengandalkan susunan huruf yang baik untuk menciptakan kata dengan skor tertinggi. Hal ini sejalan dengan pernyataan

selanjutnya, yaitu keberuntungan dan kemampuan dalam bermain *Scrabble* ditentukan melalui kemampuan menyusun huruf menjadi sebuah kata di dalam sebuah papan sehingga mendapatkan penskoran (Holden, 2012: 17).

Permainan "*Scrabble*" diciptakan oleh Alfred Mosher Butts. Butts adalah seorang arsitek yang berasal dari Poughkeepsie, New York. Dia menciptakan sebuah papan permainan yang berasal dari tiga kategori permainan yang berbeda. Pertama, permainan angka seperti "*Dice and Bingo*", kedua permainan bergerak seperti catur dan dam, permainan kata seperti anagram. Berdasarkan tiga kategori tersebut, Butts mencoba membuat sebuah permainan yang mengasah kemampuan berpikir dan juga kemampuan menentukan peluang. Kemudian, Butts mengkombinasikan karakteristik antara permainan anagram dengan teka-teki silang. Permainan ini bernama Lexiko yang kemudian berganti nama menjadi Criss Cross Words. Butts bertemu dengan James Brunot, seorang pengusaha pecinta mainan yang terpikat dengan konsepnya. Mereka berdua bekerja sama mendesain dan memperbaiki aturan dari permainan Criss Cross Words. Pada tahun 1948 diperkenalkan sebuah permainan bernama "*Scrabble*" hasil kerja sama antara Alfred Mosher Butts dengan James Brunot (Smith, 2009: 9) Permainan "*Scrabble*" memiliki daftar peraturan turnamen yang lengkap yang diterbitkan dalam dokumen Official Tournament Rules (Rules Committee in Indiana, 2011).

Permainan "*Scrabble*" memiliki daftar peraturan turnamen yang lengkap yang diterbitkan dalam dokumen Official Tournament. Beberapa peraturan praktis yang dipakai selama permainan dan penilaian "*Scrabble*" adalah: (1) Pemain pada giliran pertama harus meletakkan dua atau lebih huruf yang membentuk sebuah kata. Diletakkan secara vertikal ataupun horizontal dengan salah satu huruf berada di kotak tengah papan. Kotak tengah papan adalah kotak bonus double word score, (2) Permainan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya menambah satu atau lebih huruf yang membentuk sebuah kata atau kata-kata baru, (3) Semua kata yang ditambahkan harus menyentuh kata-kata yang telah dibuat sebelumnya dan harus membentuk sebuah kata dimanapun kata-kata yang telah ada di papan tersentuh, (4) Seluruh kata yang terbentuk dalam satu giliran

akan diperhitungkan nilainya, (5) Nilai yang didapatkan tiap giliran adalah jumlah dari seluruh nilai huruf dalam kata-kata yang dibentuk atau dimodifikasi dalam satu giliran ditambah nilai bonus yang didapatkan dari kotak bonus, (6) Kotak double letter score (berwarna biru gelap) membuat nilai sebuah huruf yang diletakkan di kotak tersebut menjadi tiga kali lipat, (7) Kotak double word score (berwarna merah jambu) menggandakan nilai sebuah kata yang terbentuk apabila salah satu huruf yang membentuknya diletakkan di kotak tersebut, (8) Kotak triple word score (berwarna merah) mengalikan tiga kali lipat nilai sebuah kata yang terbentuk apabila salah satu huruf membentuknya diletakkan di kotak tersebut, (9) Penilaian bonus double letter score dan triple letter score didahulukan daripada double word score dan triple word score pada penilaian dalam satu giliran pemain, (10) Jika sebuah kata yang terbentuk melewati dua buah kotak double word score, nilai dari kata tersebut dikalikan empat, (11) Jika sebuah kata yang terbentuk melewati dua buah kotak triple word score, nilai dari kata tersebut dikalikan sembilan, (12) Kotak bonus hanya dapat digunakan sekali, pada giliran kotak-kotak tersebut dilewati suatu kata untuk pertama kalinya, (13) Jika dua atau lebih kata menggunakan huruf yang sama, dan huruf tersebut terletak di dalam kotak bonus. Bonus tersebut berlaku untuk semua kata yang terbentuk, dan (14) Jika seorang pemain menggunakan tujuh buah huruf yang dimilikinya dalam satu giliran, maka pemain tersebut mendapatkan bonus 50 angka.

Pengumpulan data yang dipakai dalam kegiatan ini adalah: (1) soal tes unjuk kerja, digunakan untuk mengukur jumlah penguasaan kosakata peserta. Tes dikerjakan peserta secara individual yang diberikan di akhir materi pembelajaran, dan (2) catatan lapangan, dilakukan dengan mendokumentasikan proses pembelajaran bahasa Inggris dan foto kegiatan selama proses belajar mengajar baik sebelum maupun ketika dilaksanakan tindakan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dievaluasi berdasarkan ketercapaian tujuan kegiatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

meliputi penyampaian materi, diskusi kelas, diskusi kelompok dan kuis. Dari hasil observasi, selama kegiatan pendampingan berlangsung, peserta antusias dan semakin termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Dengan kegiatan pendampingan ini diharapkan kemampuan peserta dalam belajar bahasa Inggris semakin meningkat sehingga bisa mereka manfaatkan dimasa yang akan datang.

Berdasarkan PKM yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perubahan sikap dari yang kurang aktif, tidak antusias dan kurang terlibat menjadi lebih aktif, antusias dan mau berinteraksi secara kolaborasi selama kegiatan pendampingan berlangsung sehingga terdapat peningkatan ketrampilan peserta dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Selama pendampingan berlangsung, tampak adanya proses interaktif aktif antara pemateri dan peserta pada saat pendampingan berlangsung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Holden, S. (2012). *The scrabble player's handbook*. United States and Canada: Hasbro Inc.
- Indriana, D. (2011) *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, A. (2008). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smith, K., W. (2009). *Total scrabble the (un) official scrabble record book*. United States and Canada: Hasbro Inc.
- Uno, H. (2008). *Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.