

Received : 6 November 2023
Revised : 24 November 2023
Accepted : 27 November 2023
Online : 1 December 2023
Published : 31 December 2023

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK-ANAK DI KAMPUNG YAHIM, KABUPATEN JAYAPURA

Monika Gultom^{1*}, Ruth Naomi Nancy Wompere¹, Nurul Muhajirin¹, Afner Saut
Sinaga²

Universitas Cenderawasih, Jl. Raya Sentani – Abepura, Indonesia 99321

Email: ¹monikagultom27@gmail.com, ²nwompere@gmail.com,
³nurulmuhajirin@gmail.com, ⁴afnersaut@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstract

This community service aims to introduce English using traditional games for elementary and middle school children in Yahim Village, Jayapura Regency, where many traditional games passed down from generation that must be maintained and preserved. With the declaration of several villages in Jayapura Regency as leading tourism destinations in Papua by the Regional Government, the introduction and mastery of English has become increasingly important, as well as the love and pride of it. This activity uses the lecture method and the participation of lecturers and students in informal learning at the Rumah Baca Cybel Yahim, followed by playing together while pronouncing several target vocabulary words. This activity was carried out for one month starting from drafting, selecting, and combining traditional games into 3 learning activities. Observations of participants' responses, enthusiasm, and ability to understand the material and produce target vocabulary, recording pictures and videos, as well as casual interviews with participants were used to analyze the implementation and results obtained. The results of implementing this activity show that almost all participants (80%) stated that learning English using traditional games was very fun and helped them understand the meaning, and how to read, pronounce, and write it.

Keywords: English learning; traditional games

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan bahasa Inggris menggunakan permainan tradisional bagi anak-anak di tingkat SD dan SMP di Kampung Yahim, Kabupaten Jayapura, mengingat Kampung ini memiliki banyak permainan tradisional yang diturunkan dari generasi ke generasi yang harus dijaga dan dilestarikan. Dengan telah dicanangkannya beberapa kampung di Kabupaten Jayapura sebagai destinasi pariwisata unggulan di Papua oleh Pemerintah Daerah, pengenalan dan penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting, sekaligus mencintai dan bangga akan permainan tradisionalnya sendiri. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah dan partisipasi dosen dan mahasiswa dalam bentuk pembelajaran informal di Rumah Baca 'Cybel,' Yahim, Kabupaten Jayapura, Papua, yang dilanjutkan dengan bermain bersama sambil mengucapkan beberapa kosakata

yang menjadi target pembelajaran sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan selama satu bulan dimulai dari penyusunan, pemilihan materi ajar, dan bagaimana memadukan permainan tradisional dalam 3 kali kegiatan pembelajaran. Pengamatan akan respon, antusiasme, dan kemampuan peserta dalam memahami materi dan memproduksi kosakata target, perekaman gambar dan video, juga wawancara santai bersama peserta digunakan untuk menganalisis pelaksanaan dan hasil yang diperoleh. Hasil pelaksanaan kegiatan ini memperlihatkan bahwa hampir semua peserta (80%) menyatakan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan tradisional sangat menyenangkan dan membantu memahami arti, cara membaca, mengucapkan, dan menuliskannya.

Kata Kunci: pembelajaran bahasa Inggris; permainan tradisional

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak dirasakan penting diperkenalkan sedini mungkin agar dapat menguasainya dengan mudah dan cepat (Rusiana & Nuraeningsih, 2016; Gultom, 2020), meskipun mandat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2006 tentang pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal di sekolah dasar, dengan 2 kredit setiap minggunya, kini telah dihapus bahkan tidak wajib diajarkan (Eza Septy Lesia, Ismail Petrus, & Eryansyah, 2021). Hal ini menjadikan keprihatinan orang tua yang berkeinginan pembelajaran bahasa Inggris diberikan lebih awal, dan ahli menyatakan pembelajaran bahasa Inggris bagi anak dapat dirancang sesuai dengan kemampuan kognitif, minat, kebutuhan, dan lingkungan yang sesuai karakteristik anak sehingga dapat belajar bahasa Inggris dengan efektif melalui kegiatan belajar yang bermakna, tujuan yang jelas, dan menyenangkan (St. Hartina, Kisman Salija, & Fatimah Hidayahni Amin, 2019). Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris, menurut Ida Prayatni (2019), dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi dengan

menggunakan kejadian atau peristiwa yang otentik yang dapat diperoleh dari majalah, koran, kisah dongeng, iklan, lirik lagu, puisi, dll, dimana bacaan yang otentik tersebut dapat diulang beberapa kali dan mudah dipahami karena bersifat nyata dan alami.

Media pembelajaran yang otentik seperti permainan tradisional juga diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena pada dasarnya dunia seorang anak adalah ‘bermain,’ sehingga pembelajaran seyogyanya dirancang dalam konteks yang menyenangkan dan alami. Kaitannya dengan kondisi kekinian anak sekarang yang telah begitu terekspos dengan teknologi, hingga lebih menyenangi permainan modern yang tidak mampu memberikan suatu kegiatan yang ‘nyata’ apalagi mendorong untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain (Kamaludin, et al., 2020; Rusiana & Nuraeningsih, 2016). Sementara itu, anak-anak, khususnya di Papua, kurang terekspos dengan permainan tradisional yang banyak mendorong berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, padahal Rusiana dan Nuraeningsih (2016) menjelaskan bahwa permainan

tradisional adalah permainan yang ada di beberapa daerah yang telah dimainkan dan diturunkan dari generasi ke generasi sehingga kental dengan budaya ketika dimainkan, mengandung banyak kegiatan yang menyenangkan, menghibur, juga mampu membina hubungan sosial masyarakat. Dalam permainan tradisional, anak-anak mendapat kesempatan berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang disekitarnya sekaligus menjaga dan memelihara budaya tradisional dengan baik.

Kampung Yahim adalah sebuah desa di Distrik Sentani, dengan ibukota Hinekombe, Kabupaten Jayapura, Papua, memiliki banyak permainan tradisional yang diturunkan dari generasi ke generasi yang sangat erat dengan kondisi dan karakteristik daerah setempat, sehingga pastinya familiar dengan anak-anak di Kampung Yokiwa ini, dengan demikian pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan teks permainan tradisional akan sangat membantu anak-anak di Kampung ini dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional sekaligus mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional.

Kebutuhan akan pentingnya untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional melalui pembelajaran bahasa Inggris mengingat Kampung Yahim yang berlokasi sangat dekat dengan bandara, hutan sagu, *cycloop water park*, dan sebuah hotel berbintang lima, sehingga sangat perlu untuk memperkuat kemampuan berbahasa Inggris demi dapat mengambil peran dalam pesatnya kemajuan yang bergerak di sekitar

kampung tersebut. Selain itu, Kampung Yahim merupakan satu dari 7 kampung di Distrik Sentani ini yaitu Kampung Ifar Besar, Ifale, Sereh, Yoboi/Kehiran, Yobeh, dan Hobong yang semuanya masih memegang kuat nilai-nilai adat yang kental dan hal ini ditambah kuat dengan adanya penancangan Pemerintahan berbasis adat oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Jayapura, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dipandang selaras dan memberi kontribusi yang besar dalam mewujudkan visi dan misi Pemerintah setempat.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD dan SMP yang tadinya merupakan muatan lokal dan bahkan telah menjadi tidak wajib untuk diajarkan, sementara banyak orang tua yang menginginkan agar anak-anak di jenjang pendidikan tersebut tetap mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris yang memadai menginspirasi penulis untuk memberikan pembelajaran bahasa Inggris alternatif yang sesuai dengan karakteristik anak di tingkat SD dan SMP yang lebih bersifat 'bermain' melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional. Kegiatan belajar yang disusun pada kegiatan pengabdian ini mencoba mengkombinasikan beberapa kegiatan belajar bahasa Inggris yang diyakini sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik anak SD dan SMP dengan memperhatikan unsur kebahasaan yang terdapat pada beberapa teks permainan tradisional setempat.

Komunitas sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak siswa SD dan SMP di

Kampung Yahim, Kabupaten Jayapura berjumlah sekitar 20 orang anak, untuk memperkenalkan kepada mereka pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran permainan tradisional sebagai salah satu warisan budaya dan identitas budaya yang harus dijaga dan dilestarikan sambil mengasah kemampuan berbahasa Inggris dalam hal penguasaan dan peningkatan kosa kata dalam bahasa Inggris dan sekaligus memberikan pengalaman lapangan kepada mahasiswa di program studi pendidikan bahasa Inggris yang dilibatkan.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran bahasa bagi anak haruslah lebih merupakan kegiatan belajar yang menggunakan gerakan fisik dan rasa, karenanya perlu mempersiapkan sesuatu yang visual seperti penggunaan gambar, obyek, dan realia agar lebih mudah untuk dipahami oleh anak (St. Hartina, Kisman Salija, Fatimah Hidayahni Amin, 2019), karena anak membutuhkan kontak sosial dalam mempelajari bahasa, utamanya dalam mempelajari bahasa asing dimana instruktur bahasa perlu memanfaatkan berbagai metode dan media yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga pembelajaran bahasa tersebut menjadi efektif dan efisien (Eza Septy Lesia, Ismail Petrus, & Eryansyah, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dipandang efektif dalam mengembangkan kosakata dalam bahasa Inggris adalah penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dan bahkan beberapa penelitian mengenai

penggunaan permainan tradisional pada anak menunjukkan adanya pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa utamanya pengetahuan kosakata, tatabahasa, dan mendengar (Azar, 2012; Yulianti, 2012, Rusiana & Nuraeningsih, 2016). Kosakata yang terdapat pada teks terkait permainan tradisional tersebut dapat dimanfaatkan untuk dikembangkan dalam berbagai kegiatan belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu teks permainan tradisional Papua yang dikumpulkan oleh Wigati Yektiningtyas dan Siswanto (2022) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris diantaranya adalah '*Rukha Hasai*,' dimana pada permainan tradisional ini dimainkan oleh hampir seluruh masyarakat Sentani di Kabupaten Jayapura. Pada permainan ini digunakan beberapa batu kecil yang memiliki warna mencolok atau terang dengan peralatan yang digunakan '*rukha*' atau bebatuan kecil yang memiliki ukuran yang hampir sama, dimana biasanya bebatuan ini berwarna merah atau warna yang cerah, agar ketika batu berada dalam air dapat dilihat dengan jelas oleh para pemain, yaitu danau (*Buyakhala*) yang agak dalam tempat dilaksanakannya olahraga ini dimana agar batu yang dilempar dapat melayang agak lama sebelum mencapai dasar danau (*wabo*).

Pada permainan *Rukha Hasai* yang berasal dari dua kata yaitu *rukha* (batu) dan *hasai* (buang), sehingga *Rukha Hasai* dapat diartikan sebagai olahraga menangkap batu yang dilempar ke dalam danau. Pada saat bermain, semua pemain masuk ke dalam danau, berusaha tetap

terapung hingga olahraga dimulai, sementara pelempar batu berdiri di dermaga sambil menggenggam batu merah dan memastikan saat itu cuaca cerah dan kejernihan air di danau cukup baik. Pemimpin olahraga memberi aba-aba bersiap melakukan perlombaan, lalu melemparkan rukha hasai ke dalam danau sambil menghitung sampai beberapa saat. Pemain mengambil ancang-ancang menyelam dan memburu batu yang melayang ke dalam danau. Mereka lalu saling berebut untuk mendapatkan batu-batu tersebut secara sportif, dimana batu yang telah diambil lawan main tidak boleh direbut. Setelah semua batu terambil oleh peserta atau ada batu yang tidak tertangkap dan jatuh ke dasar danau (*wabo*), maka olahraga dinyatakan telah selesai dan semua pemain segera berenang ke permukaan air dan menuju dermaga. Pemain yang berhasil mendapatkan batu terbanyak dinyatakan sebagai pemenang, dan walaupun pemimpin olahraga tidak memberikan hadiah kepada pemenang, tetapi pemenang tetap merasa bangga karena kemenangan ini akan diceritakan kepada orang-orang kampung.

Beberapa kegiatan belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna dipaparkan dengan baik oleh Lander (2018) dalam 10 bentuk permainan yang diyakini akan disukai oleh anak-anak dipandang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teks tentang permainan tradisional. Salah satu kegiatan belajar dari Lander yang menurut hemat penulis dapat diterapkan dalam memberikan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan tradisional adalah kegiatan belajar bahasa “*Simon says*” dan “*Word Jumble*

Race.” Pada kegiatan belajar “*Simon Says*,” dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mendengar (*listening comprehension*), dan kosa kata (*vocabulary*), dimana kegiatan belajar ini dimulai dengan meminta salah seorang yang akan berperan sebagai ‘*Simon*’ selama kegiatan belajar berlangsung untuk berdiri di depan kelas dan semua siswa atau peserta diminta untuk melakukan suatu aksi dan mengucapkan apa yang ‘*Simon*’ katakan, jadi semua siswa atau peserta harus melakukan atau meng’copy’ semua hal yang ‘*Simon*’ lakukan atau katakan.

Dalam kegiatan belajar seperti yang dijelaskan di atas, yaitu tepatnya ketika semua siswa atau peserta harus meng’copy’ semua yang dilakukan dan dikatakan ‘*Simon*,’ membuat mereka harus mendengarkan dengan baik apa yang harus dilakukan mengingat instruksi atau kata-kata yang disebutkan orang yang berperan sebagai ‘*Simon*’ tersebut menggunakan bahasa Inggris yang sebenarnya adalah kegiatan yang ada dalam teks permainan tradisional *Rukha Hasai*. Kegiatan belajar ini kemudian dilanjutkan dengan gerakan atau aksi lainnya yang berbeda sehingga dapat mengecoh beberapa peserta yang tidak mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan ‘*Simon*.’ Pada saat seorang peserta tidak melakukan aksi atau gerakan yang benar seperti yang diinginkan oleh ‘*Simon*,’ ia diharuskan untuk duduk karena telah melakukan sesuatu yang tidak sesuai harapan ‘*Simon*.’ Demikian aksi atau gerakan dari ‘*Simon*’ ini dilakukan beberapa kali hingga akhirnya tinggal satu orang peserta yang masih berdiri atau tidak duduk hingga ia lah yang menjadi pemenang dari kegiatan belajar tersebut.

Untuk membuat kegiatan belajar ini lebih menantang, aksi atau gerakan yang diinginkan 'Simon' dapat dibuat lebih susah yaitu dengan mempercepat perkataan dan gerakan dari 'Simon' agar peserta menjadi lebih serius dan fokus.

Pada kegiatan belajar *Word Jumble Race*, para peserta didorong untuk mampu bekerja sama dalam kelompok dan membangkitkan semangat berkompetisi yang baik, dimana kegiatan belajar ini dipandang mampu meningkatkan pengetahuan peserta dalam melatih pemahaman akan aturan bahasa (*tenses*), urutan kata (*word order*), keterampilan membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan tata bahasa (*grammar*). Kegiatan belajar *Word Jumble Race* dimulai dengan instruktur membagi kelas dalam beberapa kelompok dan kemudian menuliskan sejumlah kalimat di papan tulis menggunakan beberapa warna yang berbeda untuk tiap kalimatnya, karenanya disarankan untuk menulis 3 sampai 5 kalimat untuk tiap tim atau kelompok. Setelah itu instruktur membagikan beberapa potongan kalimat yang harus digabungkan atau disatukan oleh siswa untuk membentuk sesuai dengan kalimat yang telah diterima oleh tiap kelompok dalam urutan kata yang benar. Pemenang dari permainan ini adalah tim atau kelompok yang pertama kali menyelesaikan mengurutkan atau membentuk kalimat yang benar sesuai dengan urutan katanya.

Pada kegiatan *Word Jumble Race* ini instruktur dapat memilih beberapa kalimat yang terdapat dalam teks permainan tradisional yang telah diterjemahkan dan telah dipahami arti dan atau maknanya oleh peserta

sehingga instruktur sebelumnya perlu memilah kalimat-kalimat yang benar-benar menggambarkan permainan tradisional yang dipilih tersebut. Dengan demikian kalimat yang dipilih harus merupakan bagian dari cerita atau teks permainan tradisional yang tengah dijadikan topik sehingga siswa tidak terlalu menakutkan bagi siswa jika harus mempelajari keseluruhan teks yang diterjemahkan kedalam bahasa Inggris.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipasi dan kolaborasi antara dosen yang mengampu mata kuliah *Curriculum and Material Development* dan beberapa mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut diatas sebagai bagian dari bagaimana menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diterimanya dan dibagikan kepada anak-anak di tingkat SD dan SMP yang ada di Kampung Yahim dengan cara memberikan pembelajaran bahasa Inggris yang fokus pada bagaimana mengkombinasikan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik siswa SD dan SMP yang menyenangkan dan bermakna dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan yang ada pada teks permainan tradisional setempat. Kegiatan belajar direncanakan akan berlangsung selama kurang lebih 6 kali menggunakan metode mengajar interaktif dimana siswa didorong untuk bergerak, berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain dengan memanfaatkan beberapa teks permainan tradisional yang memang telah mereka

kenal dengan baik sambil belajar bahasa Inggris secara pelan dan berkelanjutan. Salah satu kegiatan belajar yang dirancang adalah eserta akan diajak untuk memperhatikan, mendengar, dan menirukan apa saja yang diminta oleh seorang yang berperan sebagai pemimpin yang akan berbicara dan bergerak sesuai dengan kegiatan yang ada pada teks permainan tradisional dan peserta yang gagal menirukan dengan baik harus dihukum dengan duduk dan tidak lagi terlibat dalam kegiatan belajar, demikian seterusnya ada beberapa kegiatan belajar lainnya. Ketua dan anggota pelaksana kegiatan pengabdian sendiri bertindak sebagai pihak yang mengkaji atau mengidentifikasi pentingnya memperkenalkan beberapa kosa kata dan atau kalimat berbahasa Inggris agar dapat mengenal bahasa Inggris sedini mungkin dan sekaligus dapat menjaga dan melestarikan warisan budaya mereka melalui kegiatan permainan tradisional. Beberapa mahasiswa yang dilibatkan, bersama dengan ketua pelaksana bertindak sebagai pihak yang melakukan survei, dan juga bertindak sebagai pihak yang menyelenggarakan pelaksanaan sementara kegiatan seminar hasil dilakukan oleh ketua pelaksana .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

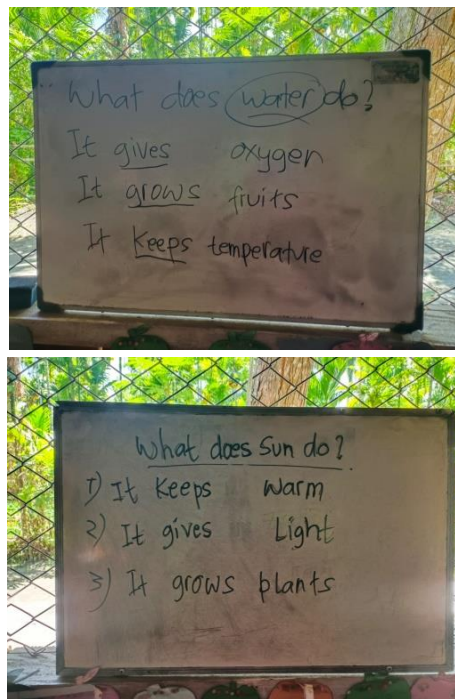
Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dosen dan mahasiswa di program studi pendidikan bahasa Inggris FKIP Universitas Cenderawasih berlaku sebagai pengajar dan fasilitator dalam keberhasilan mencapai tujuan dari kegiatan ini yaitu memperkenalkan

pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional lokal setempat agar termotivasi untuk belajar dan mau membaca teks berbahasa Inggris seterusnya secara mandiri dan juga untuk meningkatkan kecintaan dan kebanggaan akan permainan tradisional lokal yang merupakan warisan budaya dan sekaligus identitas penduduk Kampung Yahim itu sendiri. Upaya yang dilakukan dalam rangka memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris melalui media permainan tradisional terdiri atas empat (4) kegiatan belajar, yaitu membaca beberapa kata terkait lingkungan dan alam sekitar, cara pengucapan beberapa kata atau kosakata bahasa Inggris terkait lingkungan dan alam sekitar, pemahaman akan makna atau arti dari beberapa beberapa kata bahasa Inggris tersebut tersebut, dan penulisan beberapa kata ujaran bahasa Inggris yang menjadi target pembelajaran, dimana keempat kegiatan belajar yang disebutkan di atas merupakan kemampuan dasar dalam mempelajari bahasa Inggris yang dipercaya mampu memberikan rangsangan bagi anak untuk termotivasi mengenal bahasa Inggris secara lebih baik dan mendalam.

Pengenalan beberapa kosakata dan ujaran bahasa Inggris mulai dilakukan dalam bentuk pemberian beberapa kata atau ujaran yang bertujuan untuk melatih para peserta untuk membaca sambil mengucapkan atau membunyikan juga memahami makna/arti dalam suatu kegiatan pembelajaran di dalam ruang

belajar yang santai dalam sebuah pondok kayu dengan fasilitas 2 papan tulis kecil yang telah ditulisi dengan beberapa kosakata dan ujaran-ujaran yang menjadi target kebahasaan yang akan diperkenalkan, sebelum nantinya akan digunakan dalam kegiatan bermain bersama. Beberapa kosakata yang dirangkai dalam beberapa kalimat seperti

jawaban dari pertanyaan ‘*What does water do?*’ dan jawaban-jawaban seperti ‘*It gives oxygen,*’ ‘*It grows fruits,*’ dan ‘*It keeps temperature,*’ demikian juga pertanyaan tentang ‘*What does sun do?*’ dengan jawabannya ‘*It keeps warm,*’ ‘*It gives light,*’ dan ‘*It grows plants,*’ seperti di bawah ini.



Gambar 1. Kosakata Bahasa Target Belajar

Fokus kebahasaan pada kegiatan pengenalan pembelajaran bahasa Inggris adalah pada beberapa kosakata yang berulang yaitu ‘*what,*’ ‘*do,*’ ‘*it,*’ ‘*give,*’ ‘*grow,*’ dan ‘*gives/keep,*’ dimana peserta diharapkan akan memahami dan menemukan pola struktur kalimat disaat mereka akhirnya terbiasa/familiar dengan beberapa kata yang telah diajarkan tersebut. Ketika peserta telah mulai mampu mengucapkan beberapa kosakata tersebut diatas maka kemudian mereka diajak untuk menuliskan kata per

kata yang ada di papan tulis mini ke dalam selembar kertas yang dibagikan ataupun buku tulis yang mereka miliki. Pada kegiatan menulis ini diharapkan peserta dapat melihat bahwa ternyata ada perbedaan dalam hal pengucapan dan penulisan kata-kata yang dipelajari tadi sehingga peserta secara tidak langsung diperkenalkan dengan sesuatu konsep yang sama sekali berbeda dengan bahasa pertama atau bahasa yang sehari-hari digunakannya, yaitu pola dan struktur bahasa Indonesia. Kegiatan menuliskan

apa yang telah dipelajari cara mengucapkannya secara bersama-sama ini benar-benar memiliki tantangan yang tidak ringan, mengingat para peserta merupakan anak-anak di tingkat sekolah dasar yang pada dasarnya belum memiliki kemampuan menulis yang mahir. Pada kegiatan ini peran mahasiswa pendamping menjadi amat penting karena menyangkut kemampuan motorik menulis dan kemampuan untuk mendorong peserta agar tetap fokus dalam menyelesaikan penulisannya.

Hasil interview dalam bentuk percakapan santai bersama para peserta anak menjelaskan betapa perlunya mempersiapkan pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan dikarenakan peserta didik anak di tingkat SD ini cukup sulit untuk diminta fokus belajar dalam waktu yang terlalu lama. Hal ini terjadi terutama ketika peserta diminta menuliskan beberapa kosakata bahasa Inggris, namun tidak demikian ketika kegiatan belajarnya diselingi dengan melatih mereka untuk mengucapkan kosakata yang dipelajari tersebut secara bersama-sama maupun bergantian dalam kelompok kecil dan juga secara individu walaupun harus diakui kebanyakan mereka belum merasa percaya diri untuk mengucapkannya secara individu. Kegiatan awal ini merupakan kegiatan belajar yang walaupun cukup berat untuk dilakukan karena mereka tidak mau terlalu berlama-lama untuk belajar, namun amat penting agar ketika nanti mereka bermain bersama dalam permainan tradisional mereka akan dapat mengucapkannya dan atau menggunakannya dengan baik dan benar

sambil bermain dengan senang dan sukacita. Hasil pelatihan membaca, mengucapkan, menulis, dan memahami makna atau arti beberapa kata atau ujaran dalam bahasa Inggris yang nantinya akan digunakan dalam permainan tradisional dimaksudkan agar peserta sudah lebih terbiasa dan akhirnya paling tidak mampu untuk mengucapkan dan menggunakannya sambil bermain sehingga dapat melatih kemampuan menghasilkan bunyi berbahasa Inggris dengan lancar dan baik.

Hasil pengamatan pelatihan membaca, mengucapkan, menulis, dan memahami menunjukkan betapa anak-anak tersebut benar-benar membutuhkan waktu dan pembimbingan yang lebih lama dan banyak dikarenakan memang mereka belum memiliki kemampuan yang cukup dalam hal membaca dan menulis dalam bahasa pertama, yaitu bahasa Indonesia, namun karena semangat dan antusias yang cukup tinggi karena mendapatkan penjelasan bahwa mereka akan menggunakannya sambil bermain peserta terlihat mampu menggunakan beberapa kata target bahasa Inggris yang diajar dengan baik meskipun harus secara bersama-sama. Terkait materi kosakata mengenai lingkungan/alam sekitar yang diajarkan, hampir semua peserta (80%) menyatakan bahwa mereka sangat menyukai materi yang diberikan karena dijelaskan bahasa Inggris yang diberikan langsung dalam bentuk kalimat dan bukan sepanggal kata yang tidak jelas konteksnya. Hal ini tentu saja meyakinkan penulis bahwa sebenarnya meskipun masih amat belia, ternyata

anak-anak usia tingkat SD pun sebenarnya dapat mempelajari bahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris langsung dalam bentuk kalimat yang

memiliki konteks yang jelas, terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kampung Yahim

Misalnya untuk pertanyaan ‘*What does water do?*’ peserta menyatakan bahwa mereka tidak pernah memikirkan untuk mendapatkan pertanyaan mengenai fungsi dan atau guna daripada air bagi kehidupan mereka, padahal mereka kerap kali berhubungan dan membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari sehingga ketika mereka diminta untuk menjawabnya dalam bahasa Indonesiapun mereka terlihat ragu dan bingung untuk menjawab seperti apa. Demikian juga untuk pertanyaan ‘*What does the sun do?*’ peserta menyatakan bahwa matahari itu sesuatu yang memang harus selalu ada di langit dan Tuhan sudah buat matahari itu

bersinar dan muncul di siang hari demikian seterusnya, namun mereka tidak pernah terpikirkan tentang apa guna atau fungsi dari matahari itu sendiri bagi kehidupan manusia sehingga ketika muncul pertanyaan seperti ini mereka menjadi terdiam dan mengaku tidak tahu harus menjawab seperti apa.

Meskipun dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hanya sempat dilontarkan dua pertanyaan terkait lingkungan/alam sekitar seperti yang disebutkan di atas, dimana hal ini disebabkan kemampuan dan karakteristik peserta yang memang masih sangat belia dan kanak-kanak, namun dua pertanyaan tersebut setelah

diberikan petunjuk dan pertanyaan-pertanyaan pancingan yang merangsang peserta untuk berpikir dan menjawab ternyata mampu dijabarkan menjadi beberapa jawaban. Beberapa jawaban tersebut misalnya untuk pertanyaan *'What does water do?'* peserta mampu merumuskan tiga jawaban yaitu *'It gives oxygen,' 'It grows fruit,'* dan *'It keeps temperature,'* yaitu dilakukan dengan meminta peserta membayangkan apa yang terjadi bila seharian kita tidak minum apa yang akan terjadi pada tubuh kita, apa yang akan terjadi pada tanaman buah bila tidak ada hujan sama sekali, dan apa yang terjadi dengan badan kita bila seharian kita lupa meminum air, dan seterusnya. Dalam hal ini pertanyaan-pertanyaan pancingan yang diberikan tersebut kemudian disusul dengan jawaban-jawaban khas anak-anak yang sesuai dengan pengetahuan dan cara menjawab anak-anak tingkat SD kemudian diformulasikan dalam tiga (3) kalimat di atas kemudian dituliskan di papan tulis sehingga anak-anak dapat merasakan bahwa apa yang ditulis di papan tulis mini itu adalah hasil pemikiran mereka sendiri.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa peserta usia anak di tingkat SD ini tidak memiliki kemampuan untuk belajar lebih lama dari 1 (satu) jam, sehingga dalam pemberian materi harus diselingi dengan permainan dan senda gurau agar anak tidak bosan dan akhirnya tidak lagi dapat menerima materi dengan baik. Ditambah lagi peserta pelatihan/pembelajaran ini seringkali berganti-ganti dimana ada beberapa anak yang hanya mengikuti

pembelajaran pada 1 (satu) pertemuan dari 3 (pertemuan) sebelumnya, hal ini merupakan salah satu faktor tantangan yang dirasakan cukup berat dalam pelaksanaan pembelajaran, namun paling tidak tujuan kegiatan pengabdian yang hendak memperkenalkan bahasa Inggris sambil menumbuhkan rasa cinta dan bangga akan permainan tradisional terlihat telah tercapai dengan baik. Hal ini tampak pada saat permainan tradisional yang dilakukan bersama dengan peserta, dosen, dan mahasiswa pendamping para peserta telah mampu menggunakan atau mengucapkan beberapa kata bahasa Inggris yang diajarkan sebelumnya dengan baik.

Permainan tradisional yang dimainkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dikenal dengan nama *'MAKOMA'* oleh anak-anak di Kampung Yahim, yang merupakan singkatan dari *'masuk keluar masuk'* yaitu dilakukan mirip dengan permainan banteng yang biasa dimainkan anak-anak umumnya. Pada permainan *'MAKOMA'* ini yang pertama dilakukan adalah semua peserta harus ikut membersihkan dan mempersiapkan lahan permainan *'MAKOMA'* yang berlokasi di atas tanah dan berada di bawah pohon-pohon yang berdaun lebat dan rindang, setelah itu semua peserta permainan bersama-sama membuat kotak persegi panjang yang dibagi menjadi 4 (empat) bagian yang sama besar di atas tanah menggunakan kayu yang ada di lingkungan sekitar. Pada saat membentuk kotak persegi panjang tersebut semua anak seperti membentuk barisan panjang dimana semua anak ikut membantu mempertebal

bantuk kotak persegi panjang tersebut dengan kayu yang dipegangnya masing-masing. Hal ini sangat menarik bagi penulis dikarenakan terlihat anak-anak

sangat kompak dan antusias bekerja bersama untuk mempertebal batasan dari tiap kotak persegi panjang seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Mempersiapkan Lahan Bermain

Setelah lahan permainan bersih dan kotak empat persegi tersebut terbentuk dengan tebal dan jelas maka permainan dilanjutkan dengan membagi team menjadi dua kelompok pemain yang mana itu merupakan hak mutlak dari pemimpin regu. Pemimpin regu atau kelompok bertugas memilih personel pemainnya dan juga berkewajiban untuk memberi nama kelompoknya sesuai dengan nama yang disukainya dengan boleh saja meminta pendapat anggota kelompok. Selanjutnya, ketika kedua kelompok telah terbentuk kemudian dilakukan yang disebut dengan ‘suten’ atau mengundi siapa yang akan menjadi team yang menyerang banteng dan kelompok yang akan menjadi penjaga banteng yang tentu harus berada di

dalam dan berusaha menghalangi team penyerang untuk masuk dengan cara menyentuh bagian tubuh dari team penyerang tersebut. Kedua team berusaha sedemikian rupa untuk menjebol banteng empat persegi panjang yang dijaga oleh team penjaga banteng hingga ke ujung kotak dan bahkan keluar melewati kotak, demikian seterusnya permainan dilangsungkan sebaliknya yaitu apabila team penjaga telah gagal menjaga bantengnya maka team penyerang akan terus menjadi penyerang dan apabila sebaliknya salah satu anggota team penyerang tersentuh tubuhnya maka dinyatakan gagal dan mereka yang bergantian menjadi team penjaga dan seterusnya hingga masing-masing kelelahan dan menyatakan siapa

yang menjadi pemenang dari permainan ini.

Hal yang menarik yang dapat dijelaskan pada permainan tradisional yang dipadukan dengan pembelajaran bahasa Inggris ini adalah ketika ada team yang gagal menyerang banteng lawan yang ditandai dengan tersentuhnya badan salah satu dari anggota team penyerang, maka mereka akan mendapat hukuman yaitu mereka harus menjawab 2 (dua) pertanyaan dari team penjaga banteng yaitu pertanyaan *'What does water do?'* dan *'What does the sun do?'* Untuk menjawab pertanyaan pertama mereka harus menjawab dengan *'It gives oxygen,'* *'It grows fruit,'* dan *'It keeps temperature'* dan untuk menjawab pertanyaan kedua mereka harus menjawab dengan *'It keeps warm,'* *'It gives light,'* dan *'It grows plant.'* Dengan demikian pembelajaran yang meskipun hanya sedikit dan minim diberikan sebelum dilakukan permainan menjadi semakin menguat dalam memori dan memperlancar kefasihan dalam mengucapkan kalimat pendek yang diberikan tersebut, disamping itu juga mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajarinya meskipun beberapa diantara peserta yang terlihat sudah tidak sabar untuk segera melanjutkan permainan karena ingin segera menjebol pertahanan lawan dalam menjaga bantengnya. Harus diakui bahwa papan tulis mini yang berisi dua pertanyaan

beserta jawaban yang dirumuskan bersama dengan peserta sebelumnya tetap harus ditunjukkan atau diperlihatkan karena peserta masih belum dapat menghafal dengan baik apa jawaban untuk tiap pertanyaan tersebut, namun bantuan papan tulis mini tersebut membuat peserta menjadi memandang bahwa bahasa Inggris itu mudah dan enak untuk dipelajari tanpa ada tekanan sehingga mereka menjadi lebih semangat untuk membaca, mengucapkan dan melatih menuliskannya dalam bentuk kalimat yang bermakna seperti yang diberikan di atas.

Rancangan evaluasi yang akan dilakukan dalam melihat keberhasilan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah dengan melakukan interview santai yang telah di validasi oleh 2 orang dosen yang merupakan pakar pendidikan bahasa Inggris, terhadap informan yang dalam hal ini adalah anak-anak peserta kegiatan pengabdian, terkait perkembangan kemampuan membaca, mengucapkan, memahami, dan menulis beberapa kalimat dalam bahasa Inggris, melalui kegiatan belajar yang menggunakan media permainan tradisional, selanjutnya melakukan wawancara kepada beberapa orang tua yang diminta untuk mengamati mengenai kegiatan belajar yang diberikan, dengan indikator keberhasilan (target capaian) seperti dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian (Wawancara)

No	Variabel	Indikator	Sumber Data
1	Keluaran (output) Hasil Pengabdian	1.1. Menyadari pentingnya memiliki kemampuan membaca, mengucap, memahami, dan menulis dalam bahasa Inggris	Anak-anak di Kampung
		1.2. Mendapat pencerahan akan pentingnya belajar bahasa Inggris yang dikombinasi dengan permainan tradisional	Orang tua di Kampung Yahim
		1.3. Mendapat pengalaman mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang dipelajari	Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris.
2	Dampak (outcome) Hasil Pengabdian	.1. Motivasi untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri dan berkelanjutan	Anak-anak di Kampung Yahim
		.2. Menjadi lebih percaya diri dan bangga karena memiliki kekayaan budaya seperti permainan tradisional	Anak-anak di Kampung Yahim.
		.3 Motivasi menjadi guru bahasa Inggris yang baik dan profesional	Mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Inggris

5. PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti yang digambarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

a. Anak-anak di Kampung Yahim menjadi lebih mengenal pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional lokal setempat yang biasa mereka mainkan menggunakan bahan dan sarana prasarana yang ada dilingkungan sekitar mereka dengan cara membaca,

mengucapkan menulis, dan memahami beberapa kata yang dirangkai menjadi kalimat pendek yang bermakna, sehingga peserta mengakui mereka merasa termotivasi untuk membaca dan mempelajari bahasa Inggris dan secara berkelanjutan mempelajari bahasa Inggris secara mandiri dan berkesinambungan.

b. Anak-anak di Kampung Yahim menjadi lebih makin cinta dan bangga akan permainan tradisional lokal yang merupakan warisan budaya dan sekaligus identitas penduduk Kampung Yahim itu sendiri.

Beberapa hal yang dapat disarankan berdasarkan hasil pembahasan, luaran, dan dampak dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Pembelajaran bahasa Inggris penting untuk dikenalkan kepada anak-anak belia di tingkat SD dengan cara yang menyenangkan dan tanpa tekanan meskipun materi yang disampaikan hanya minim dan terbatas, namun bila disampaikan dengan sabar dan intens dapat membantu meningkatkan antusiasme dalam mempelajari bahasa Inggris sejak awal
- b. Penggunaan media pembelajaran bahasa amat strategis menggunakan permainan tradisional memiliki banyak makna dan kearifan lokal yang dapat diberdayakan untuk meningkatkan kecintaan dan kebanggaan budaya dan identitas daerah sehingga perlu untuk digali dan dieksplorasi secara terus menerus dan berkesinambungan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Eza Septy Lesia, Ismail Petrus, & Eryansyah. 2021. Teaching English for young learners in elementary school: perceptions and strategies. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 6 (1), 142-148.
- Gultom, M. 2020. Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak. Yogyakarta: UNY Press.
- Ida Prayatni. 2019. Teaching English for young learners. *Journal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vo; 4 (2), 106-110.
- Kamaludin, Ngadiman, Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A.R. 2020. Pengembangan permainan pecah piring sintren: pemanfaatan olahraga tradisional pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Education in Elementary School*, Vol 3 (5), 37-45.
- Lander, E. 2018. 10 Fun ESL games and activities for teaching kids English abroad: increase student engagement and satisfaction through these 10 ESL games and activities. Diakses pada tanggal 08-Februari-2023 dari <https://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>
- Rusiana., & Nuraeningsih. 2016. Teaching English to young learners through traditional games. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, X/2, 193-200.
- St. Hartina, Kisman Salija, Fatimah Hidayahni Amin. 2019. Teachers' techniques in teaching English to young learners at TK Bambini School of Makassar. *Indonesian Tesol Journal*, Vol 1 (1), 1-88.
- Wigati Yektiningtyas., & Siswanto. 2022. Olahraga dan permainan tradisional Sentani. Laporan Penelitian (tidak dipublikasikan).