

Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Anak Di Daerah Kota Padang Sidempuan

Mia Aulina Lubis¹, Aulia Ahmad Harahap²
Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. A Sofian No. 1A, Padang Bulan,
Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222
Email :¹mialubis@gmail.com ²,auliaahmad.zhaa11@gmail.com

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 2
Agustus 2022
DOI:xxx/ejpm.v%1%.xxxx

Article History

Submission: 11-06-2022
Revised: 11-06-2022
Accepted: 04-07-2022
Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Bahasa Inggris, Pembelajaran,
Media, Game

Keywords:

English, Learning, Media, Game

Korespondensi:

(Aulia Ahmad Harahap)
(auliaahmad.zhaa11@gmail.com)

Abstrak

Pengabdian masyarakat sebagai perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara melalui kegiatan Praktikum I di Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan yang beralamat di Jl. Jendral Besar Abdul Harris Nasution, No 77 Pal IV Pijorkolong, Kec. Padang Sidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Perkembangan teknologi masa ini sangat pesat, game edukasi sedikit demi sedikit telah digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi tolak ukur untuk menghasilkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran bahasa inggris untuk anak remaja melalui media bermain game adalah sebuah metode efektif untuk belajar bahasa. Tujuan dari belajar bahasa inggris melalui media game ini diantaranya (1) meningkatkan semangat siswa untuk belajar bahasa Inggris. (2) meningkatkan kemampuan bahasa inggris dasar remaja melalui pembelajaran studi yang efektif, kreatif dan juga menarik.

Abstract

Community service as an embodiment of one of the Tri Dharma of Higher Education carried out by Students of the Social Welfare Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, University of North Sumatra through Practicum I at the Social Service of Padang Sidempuan City, which is located at Jl. Jendral Abdul Harris Nasution, No. 77 Pal IV Pijorkolong, Kec. North Padang Sidempuan, Padangsidempuan City, North Sumatra. The development of technology at this time is very rapid, educational games are gradually being used as a learning tool in the world of education and can be used as a benchmark for producing more effective and efficient learning methods. Learning English for teenagers through playing games is an effective method for learning languages. The objectives of learning English through this game media include (1) increasing the enthusiasm of students to learn English. (2) improve the basic English skills of teenagers through effective, creative and interesting study learning.



1. PENDAHULUAN

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebuah bentuk penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pelatihan dengan bekerja secara langsung atau turun lapangan, serta diarahkan dengan supervisi yang berkompeten. Kegiatan tersebut juga di laksanakan oleh Aulia Ahmad Harahap (190902081) salah satu Mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara. Dalam kegiatan praktikum ini setiap individu mahasiswa diharapkan dapat membuat dan melakukan mini project yaitu mengaplikasikan metode Case Work dalam menyelesaikan masalah klien. Sebelum melakukan mini project tersebut, terlebih dahulu penulis dan rekannya ikut berpartisipasi dalam penanganan permasalahan masyarakat umum serta memberikan pelayanan terhadap program pemerintah kepada masyarakat di lokasi PKL tersebut yakni di Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan.

Pada minggu awal PKL, penulis melakukan berbagai kegiatan seperti, membantu di bidang administrasi, menerima surat masuk dan surat keluar, mendisposisi surat, memasukkan surat ke bagian ekspedisi, dll. Pada bulan berikutnya, penulis mulai ikut terlibat dalam penanganan dan pelayanan sosial terhadap masyarakat. Penulis mulai ditugaskan berbagai kegiatan seperti menginput data penerima bantuan program pemerintah seperti Bantuan Langsung Tunai (BLT), Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) dan Program Keluarga Harapan (PKH). Penulis juga membantu dalam pembuatan Surat Rekomendasi yang diperlukan oleh masyarakat umum dalam pembuatan Kartu Indonesia Pintar (KIP), Kartu Indonesia Sehat (KIS), Jaminan Persalinan (JAMPERSAL), Mencek keanggotaan Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) dan lain lain. Selain itu, penulis juga menempelkan poster bertema Program Keluarga Harapan (PKH) di lingkungan Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan. Tujuan dari kegiatan ini ialah agar masyarakat sekitar lebih memahami tentang program pemerintah tersebut.

Menurut Rusman (2016), media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yg dapat dipakai dalam keperluan pembelajaran serta media pembelajaran juga merupakan sarana fisik untuk membicarakan materi pelajaran. Game memiliki banyak potensi kuat untuk meningkatkan motivasi proses studi. Berbeda dengan penerapan metode konvensional, untuk memotivasi anak dalam belajar lebih banyak seperti motivasinya dalam permainan, perlu adanya guru/instruktur yang kompeten mengelola proses pembelajaran (Clark, 2006). Pada bulan akhir PKL, sembari melakukan kegiatan di Dinas Sosial Kota Padangsidempuan, penulis juga melakukan sebuah miniproject yakni berupa Case Method terhadap anak di sekitaran Kantor Dinas Sosial. Adapun kegiatan yang dilakukan penulis ialah melakukan intervensi social casework terhadap klien nya tersebut.

Penulis pun memilih seorang klien yakni MR seorang anak laki - laki berusia 14 tahun yang kini duduk di bangku kelas 2 SMP. MR memiliki permasalahan dalam memahami pelajaran terutama Bahasa Inggris. Dalam membantu klien MR untuk kembali meningkatkan semangat belajarnya dalam Bahasa Inggris serta dapat mememanajemen waktunya agar tidak terlalu candu dalam bermain game online, maka dalam hal ini penulis menggunakan metode Case Work. Metode casework yang digunakan oleh penulis ialah metode case work yang dikemukakan oleh Zastrow.



2. METODE

Adapun metode praktik intervensi yang digunakan untuk mengatasi menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh anak disekitaran Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan menurut Zastrow (dalam Suharto, 2007) yaitu sebagai berikut:

A. Engagement, Intake, Contract:

Tahapan ini berisikan pendekatan kepada klien, kemudian menjelaskan profesi dan kesepakatan kontrak atau perjanjian berapa lama intervensi yang dilakukan. menyelesaikan permasalahan individu. Dalam tahap ini dilakukan pembangunan komunikasi dan hubungan antara penulis dan klien agar memunculkan kedekatan emosional antara mereka, selanjutnya membuat kesepakatan kepada klien untuk terlibat dalam keseluruhan proses pemecahan masalah.

B. Assessment

Tahap ini berisikan tahap percobaan penyelesaian masalah dengan mengetahui penyebab dan potensi yang bisa dilakukan dalam menyelesaikan atau meminimalisir masalah yang dihadapi klien. Dalam tahap ini penulis mulai mencari informasi dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh klien.

C. Planning/Perencanaan:

Dalam tahap ini berisikan tentang penentuan strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh klien. Pada tahap ini, penulis melibatkan diri klien sendiri untuk menentukan strategi yang digunakan dalam penyelesaian permasalahannya.

D. Intervensi

Selanjutnya pada tahap intervensi berisikan pelaksanaan program yang telah direncanakan dengan tujuan memberikan perubahan kepada klien. Intervensi ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar agar permasalahan klien dapat diatasi.

E. Evaluasi

Dalam tahap ini berisikan monitoring dan control terhadap client, sekaligus memastikan sasaran dan tujuan tercapai. Penulis melakukan penilaian terhadap klien, melihat kemajuan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan didalam perencanaan.

F. Terminasi

Pada tahap terakhir ini merupakan tahap dalam penghentian proses pemberian bantuan oleh pekerja sosial dengan klien. Setelah dirasakan adanya kemajuan terhadap klien, pekerja sosialpun melakukan pemutusan kontrak serta menyatakan telah berakhirnya persetujuan dengan klien.

3. HASIL & PEMBAHASAN

a. Survei Pendahuluan dan Persiapan

Survei Pendahuluan ini yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 Maret 2022 di Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan yang beralamat di Jl. Jendral Besar Abdul Harris Nasution, No 77 Pal IV Pijorkolong, Kec. Padang Sidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Kegiatan ini bertujuan untuk menanyakan ketersediaan pihak kantor Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan terhadap kegiatan praktikum ini. Setelah itu diperoleh kesepakatan bahwa akan diadakannya kegiatan praktikum sekitar 2 - 3 bulan lamanya. Setelah memperoleh kesepakatan tersebut, maka penulis juga menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama masa praktikum tersebut. Yang dimana dalam praktik tersebut akan dilaksanakannya mini project case method dengan menggunakan klien, juga turut serta membantu dalam proses administrasi di kantor tersebut.



b. Hasil dan Pembahasan Mini Project

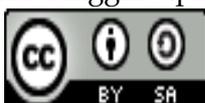
Berdasarkan metode yang dijelaskan diatas, penulis pun melaksanakan intervensi terhadap klien MR sesuai dengan tahapan- tahapan yang telah dijelaskan. Pada tahap awal yaitu Enggagement, Intake, Contract, penulis melakukan pendekatan terhadap klien MR , Penulis juga menjelaskan maksud dan tujuan dari dilakukannya kegiatan intervensi ini yaitu untuk membantu menangani permasalahan MR. Kemudian penulis juga menjelaskan peran profesi pekerja sosial dalam membantu menyelesaikan permasalahan individu serta melakukan kontrak dengan MR pada tahapan ini. Pada tahap Assesment, penulis menggunakan form assessment beserta tools assessment nya yakni ecomap. Tools ecomap ini sangat membantu penulis untuk mengetahui hubungan MR dengan orang-orang disekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa penyebab permasalahan MR yakni tidak suka belajar bahasa inggris dan terlalu candu dengan game online ialah karena lingkaran pertemanan MR, dimana rata rata semua teman nya bermain game online sehingga MR kerap terpengaruh akan ajakan dari teman- teman sebayanya untuk bermain game online bersama. MR juga tipe anak yang kurang suka membaca, sehingga dia lebih memilih game online dalam menghabiskan waktuny membaca untuk menambah pengetahuannya tentang bahasa inggris.



Gambar 1 . Proses Assesment terhadap MR

Kemudian pada tahap Planning/ perencanaan, penulis melibatkan diri klien sendiri untuk menentukan strategi yang digunakan dalam penyelesaian permasalahannya. Setelah dilakukan diskusi dengan MR, ditemukanlah metode belajar bahasa inggris yang disukai oleh klien MR yakni dengan bermain game. Metode ini dianggapnya tidak akan membosankan seperti membaca buku, MR mengatakan jika bermain game ia merasa lebih tertarik dan merasa tertantang dengan game tersebut. Lalu pada tahap Intervensi, penulis memperkenalkan MR dengan aplikasi game bahasa inggris bernama “ Duolingo”. Aplikasi ini merupakan aplikasi gratis yang bisa diakses siapa saja untuk belajar tentang bahasa asing. Tidak hanya bahasa inggris aplikasi ini dapat membantu dalam pemahaman bermacam bahasa asing dari negara negara manapun. Dalam hal ini, penulis menggunakan aplikasi Duolingo tersebut dikarena proses pengajaran dalam aplikasi tersebut berbentuk game atau permainan. Yang dimana apabila dapat menyelesaikan soal akan mendapat skor. Selain itu juga, pembelajaran bahasa dalam aplikasi ini menggunakan metode Speaking, Listening, Writing, dan Observing yang menjadikan klien MR merasa tertantang untuk bermain game pembelajaran bahasa asing ini.

Sembari bermain game, penulis juga mengajarkan kosa kata dalam bahasa inggris kepada MR seperti verb, adverb, conjugation dll. “ Duolingo”. Aplikasi ini merupakan aplikasi gratis yang bisa diakses siapa saja untuk belajar tentang bahasa asing. Tidak hanya bahasa inggris aplikasi ini dapat membantu dalam pemahaman bermacam bahasa asing dari



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

negara negara manapun. Dalam hal ini, penulis menggunakan aplikasi Duolingo tersebut dikarena proses pengajaran dalam aplikasi tersebut berbentuk game atau permainan. Yang dimana apabila dapat menyelesaikan soal akan mendapat skor. Selain itu juga, pembelajaran bahasa dalam aplikasi ini menggunakan metode Speaking, Listening, Writing, dan Observing yang menjadikan klien MR merasa tertantang untuk bermain game pembelajaran bahasa asing ini. Sembari bermain game, penulis juga mengajarkan kosa kata dalam bahasa inggris kepada MR seperti verb, adverb, conjugation dll.



Gambar 2 . Pelaksanaan Program



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam tahap Evaluasi, pada tahapan ini, terlihat perubahan dan peningkatan dalam kegiatan sehari-hari klien. MR yang tadinya hanya mengerti sedikit kosa kata bahasa inggris kini semakin bertambah karena MR sering bermain game tersebut. Orangtua klien juga menyampaikan kepada Aulia bahwa ada perubahan aktivitas yang dilakukan oleh klien MR. Sepulang sekolah biasanya MR akan langsung keluar rumah dan pergi bermain game online bersama temannya, kini kerap MR terlihat bermain hp dirumah dan memainkan permainan pembelajaran bahasa inggris, Duolingo tersebut, tutur Ibu MR. MR juga sangat antusias ketika menunjukkan skor yang ia capai dalam game tersebut sehingga dia mendapat skor peringkat ke 3 dari 150 akun yang mendaftar.

Terminasi merupakan tahap terakhir dalam metode intervensi ini, pada tahapan ini setelah melihat progress dari MR, penulis menghentikan proses pemberian bantuan kepada MR. Hal ini dikarenakan MR sudah mulai lebih mudah untuk memahami bahasa inggris dari sebelumnya, juga MR dapat mengatur waktunya dalam bermain dan belajar bahasa inggris. Penulis juga dapat melihat MR sudah mulai mahir berbicara bahasa inggris walaupun beberapa kalimat. Penulis meyakini bahwa jika MR terus bermain game pembelajaran bahasa asing Duolingo tersebut, maka skill bahasa inggris MR akan semakin meningkat.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan nya mini project case method tentang intervensi mikro pada individu (social casework) pada klien MR, hasil yang didapatkan ialah kegiatan mini project tersebut memiliki dampak yang positif bagi klien MR. Dampak positif tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku klien MR dalam memanfaatkan waktunya sehari-hari. MR yang biasanya lebih memilih bermain game online daripada belajar bahasa inggris kini sudah membatasi waktunya. MR dapat membagi waktu belajar dan bermain yang tepat untuk dirinya. Selain itu dari sisi pendidikan, MR mengaku lebih memahami pelajaran bahasa inggris setelah dilakukannya mini project ini. MR mengatakan dia lebih banyak memahami kosa kata dalam bahasa inggris dari sebelumnya.

Kecanduan MR dalam bermain game online, dan kurangnya pemahaman MR tentang bahasa inggris ini menghasilkan sebuah penyelesaian permasalahan yaitu dengan menggabungkan kedua masalah klien tersebut dan menciptakan sebuah metode pembelajaran yakni belajar bahasa inggris melalui game. MR yang suka bermain game



kemudian dapat mengasah kemampuan bahasa inggrisnya melalui game "Duolingo". Dengan dilakukannya intervensi ini MR merasa senang karena dia dapat memahami bahasa inggris lebih luas tanpa harus meninggalkan hobi bermain gamenya. Ibu klien MR juga menuturkan bahwa kegiatan intervensi yang dilakukan oleh penulis terhadap klien MR sangat membawa klien ke arah yang lebih baik lagi, terutama dalam hal pendidikan dan tingkah laku.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak Dinas Sosial Kota Padang Sidempuan kepada Bapak Kepala Dinas Bapak Zufri Nasution beserta jajarannya. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada Ibu Mia Aulina Lubis S. Sos, M.Kesos selaku supervisor lapangan, Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos,M.Kesos selaku dosen pembimbing mata kuliah PKL 1. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orang tua dan juga klien karena telah bersedia menerima saya dalam melaksanakan mini project ini dengan tangan terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Atake, K. (2003). Using games to teach English in Japanese junior high school. Retrived November 3, 2009 from ERIC Database. (ERIC Document Reproduction Service No. ED479748).
- Arryawan, Eko. (2012). Game Edukasi Terbaik Untuk Anak, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Chalak, A. & Ahmadi, B. (2017). Integration of serious games in teaching English as a foreign language to Iranian children. International journal of foreign language teaching and research. Volume 5, Issue 15
- Fahrudin, Adi, 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. PT. Refika Adiatama, Bandung
- Harsono, M. (2014). Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja. Surya University.
- Latuheru, John D. (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Rukminto Adi, Isbandi, 2015 Kesejahteraan Sosial, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Rusiana & Nuraeningsih. (2016). Teaching English to young learners through traditional games. Journal of language and literature. X/2.12. Retrieved from http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1111.
- Feldt, L. S., & Brennan, R. (1989). *Reliability*. In R. L. Linn (Ed), *Educational measurement (3rd ed.)*. New York, NY: Macmillan.

