

## Pemberdayaan Remaja Putri Yatim Piatu Melalui Kegiatan Berbahasa Inggris di Panti Asuhan Muhammadiyah di Banda Aceh

Sarair<sup>1\*</sup>, Ika Kana Trisnawati<sup>2</sup>, Rahmatun Nisa<sup>3</sup>, Cut Mawar Helmanda<sup>4</sup>,  
Lina Farsia<sup>5</sup>, Ayuna Netta<sup>6</sup>, Siti Safura<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Muhammadiyah Aceh, Indonesia  
\*sarair@unmuha.ac.id

Received 04-05-2023

Revised 10-05-2023

Accepted 11-05-2023

### ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Rumah Penyantun Muhammadiyah, Kota Banda Aceh ini bertujuan untuk membantu para siswi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Metode pelaksanaan program dilakukan dengan menggunakan beberapa *game* edukasi yang menyenangkan. Program berlangsung selama delapan pertemuan pada bulan Desember 2022 dan melibatkan sejumlah remaja putri yang masih duduk di Sekolah Menengah Atas. Hasil dari program menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris para siswi SMA, serta menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris di masa yang akan datang. Program pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Melalui partisipasi dari elemen masyarakat, pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi para siswi SMA.

**Kata kunci:** Bahasa Inggris, *Game* Edukasi, Kemampuan Berkomunikasi

### ABSTRACT

The Community Service Program (PkM) conducted at the Muhammadiyah Orphanage in Banda Aceh aims to help female students develop their communication skills in English. The program's implementation method is done using several fun educational games. The program lasts for eight meetings in December 2022 and involves a number of teenage girls who are still in high school. The results of the program show that the use of educational games can cultivate interest and improve communication skills in English. Therefore, this community service program has significant benefits in improving the communication skills in English of high school female students, as well as cultivating an interest in learning English in the future. This community service program can be one solution to overcome the obstacles faced in learning English in Indonesia. Through the participation of elements of society, English learning can become more effective and enjoyable for high school female students.

**Keywords:** English, Educational Games, Communication Skills

## PENDAHULUAN

Salah satu bahasa yang digunakan di seluruh dunia dan digunakan sebagai sarana komunikasi internasional adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa yang digunakan oleh kebanyakan orang di seluruh dunia. Setiap hari, jutaan orang di seluruh dunia menggunakan bahasa Inggris untuk pekerjaan dan interaksi

sosial. Bahkan ketika orang-orang dari berbagai kebangsaan berinteraksi, bahasa Inggris sering digunakan sebagai bahasa penghubung atau instruktif (Dewi, 2017). Dengan kata lain, belajar bahasa Inggris adalah salah satu hal yang perlu dilakukan orang-orang di seluruh dunia untuk mendapatkan pekerjaan dan memiliki masa depan yang lebih baik. Seperti yang dikatakan oleh Dean (2021) yaitu mengetahui bahasa Inggris sangatlah penting. Tidak peduli berapa usia seseorang. Karena dengan belajar bahasa baru bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan. Orang-orang mempelajari bahasa baru dengan alasan yang berbeda, seperti untuk keperluan perjalanan atau bisnis, dan keuntungan yang didapat dari usaha tersebut bisa sangat bermanfaat. Dean (2021) juga menambahkan bahwa orang-orang dapat memperluas cakrawala budayanya dan merasa lebih nyaman saat bepergian dengan mempelajari bahasa asing. Selain itu, belajar bahasa kedua telah terbukti meningkatkan fungsi otak. Menurut penelitian, orang yang bisa berbicara lebih dari satu bahasa cenderung lebih baik dalam mengingat informasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah. Mereka juga lebih cakap dalam memperhatikan, melakukan beberapa tugas sekaligus, dan juga menambah keahlian dalam mendengarkan.

Dalam rangka memperoleh keterampilan bahasa Inggris yang baik, para pelajar Indonesia diharuskan untuk berusaha dengan tekun dan tidak mudah menyerah. Sebab, bahasa Inggris bukan merupakan bahasa asli di Indonesia, maka pelajar membutuhkan motivasi dan kesabaran dalam mempelajarinya. Walaupun pelajaran bahasa Inggris diajarkan sejak sekolah dasar, namun mayoritas pelajar Indonesia masih memiliki keterampilan bahasa Inggris yang terbatas (Iksan et al., 2021). Agar kemampuan berbahasa bisa lebih baik, para pelajar yang ingin memperdalam bahasa Inggris perlu banyak latihan dan motivasi. Dengan latihan dan motivasi yang cukup, pelajar bisa menguasai empat keterampilan atau *skill* bahasa Inggris, yaitu *speaking*, *listening*, *writing*, dan *reading*. Tujuan dari semua ini adalah agar mereka yang belajar bahasa Inggris bisa menguasainya dengan baik.

Dalam rangka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dari 4 *skill* tersebut hanya keterampilan *speaking* yang menjadi fokus utama. Hal ini dilakukan karena kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting bagi pelajar dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Goh & Burns, 2012). Kemampuan yang baik dalam berbicara bahasa Inggris merupakan salah satu indikator utama bahwa seseorang mahir dalam menggunakan bahasa Inggris (Richards, 2006).

Menurut Tarigan (2008), kemampuan berbicara adalah kemampuan atau *skill* yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari seseorang. Ditambah lagi oleh Nunan (1991) bahwa kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Inggris terfokus pada kemampuan untuk berkomunikasi sehari-hari dengan lancar dan nyaman agar mendapat perhatian dari lawan bicara atau pendengar. Dengan demikian, ini menekankan bahwa kemampuan berbicara sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris. Kebanyakan orang mempelajari bahasa untuk tujuan dapat berbicara dengan penutur bahasa tersebut dan berkomunikasi dengan lancar.

Tompkins & Hoskinsson (1991), mengemukakan bahwa percakapan adalah bentuk utama dari berbicara dan juga merupakan bentuk ekspresi utama dari bahasa. Baik anak-anak maupun orang dewasa lebih banyak berbicara daripada menulis, dan anak-anak belajar berbicara sebelum belajar membaca atau menulis. Keterampilan berbicara digunakan oleh semua orang di seluruh dunia sebagai cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, kemampuan untuk berbicara dengan baik dan benar sangat penting, karena berbicara adalah mode komunikasi yang digunakan oleh semua orang di seluruh dunia.

Tim dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Aceh (Unmuha) menyadari pentingnya kemampuan berbicara dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam komunikasi bahasa Inggris. Oleh karena itu, tim ini memulai Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan memberikan pendampingan dan pembinaan kepada remaja putri yatim/piatu di LKSA (Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak) Rumah Penyantun Muhammadiyah Kota Banda Aceh. Fokus utama dari pendampingan dan pembinaan ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris remaja putri yang juga pelajar sekolah menengah atas. Tujuannya adalah untuk membantu mereka memahami pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan memandirikan pemikiran mereka terhadap bahasa Inggris. Tim ini berharap bahwa program ini akan memberikan kontribusi positif bagi peserta, dimana mereka dapat menggunakan bahasa Inggris secara lebih lancar dan terampil di masa depan.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah, Kota Banda Aceh ini bertujuan untuk membantu para siswi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Program ini dilakukan karena masih terdapat banyak kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia, termasuk di Kota Banda Aceh. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, masyarakat mitra mengalami kendala dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris yang sangat diperlukan dalam era globalisasi saat ini. Selain itu, pendidikan bahasa Inggris di sekolah-sekolah di Kota Banda Aceh belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan harapan masyarakat. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris para siswi SMA di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah, Kota Banda Aceh, serta menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris di masa yang akan datang. Dalam pelaksanaannya, program ini menggunakan beberapa *game* edukasi yang menyenangkan sebagai metode pembelajaran. Diharapkan, melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, masyarakat mitra dapat merasakan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, serta dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

Program yang ditawarkan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah metode pembelajaran berupa *game* edukasi yang menyenangkan, seperti

*Adjective Name, Who Am I, Role Play, Retelling Story, Describing Picture, dan Favorite Food.* Metode ini ditawarkan untuk membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris para siswi SMA di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah, Kota Banda Aceh, serta menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris di masa yang akan datang.

Prosedur kerja dalam program PkM ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat mitra, yaitu kendala dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Setelah itu, dilakukan analisis situasi dan menentukan permasalahan prioritas yang bersifat spesifik dan konkret. Selanjutnya, ditawarkan solusi berupa metode pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi yang menyenangkan. Kegiatan dilaksanakan selama delapan pertemuan dengan melibatkan sejumlah remaja putri yang masih duduk di sekolah menengah atas.

Langkah-langkah solusi yang dilakukan dalam program PkM meliputi pengenalan dan pemahaman materi dalam bahasa Inggris melalui *game* edukasi yang menyenangkan, seperti *Adjective Name* yang melatih penggunaan kata sifat dalam bahasa Inggris, *Who Am I* yang melatih pemahaman kosakata bahasa Inggris, *Role Play* yang melatih kemampuan berbicara dan mendengarkan dalam bahasa Inggris, *Retelling Story* yang melatih kemampuan merangkum cerita dalam bahasa Inggris, *Describing Picture* yang melatih kemampuan mendeskripsikan gambar dalam bahasa Inggris, dan *Favorite Food* yang melatih kemampuan mengungkapkan preferensi makanan dalam bahasa Inggris.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan sangat penting, karena program PkM ini bertujuan untuk membantu masyarakat mitra. Partisipasi mitra dimulai dengan menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan untuk pelaksanaan program, serta menyediakan siswi SMA sebagai peserta program. Selain itu, masyarakat mitra juga dapat memberikan masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas program. Dalam pelaksanaan kegiatan, mitra juga dapat membantu mengawasi dan memonitor perkembangan siswi dalam mengikuti program. Diharapkan, partisipasi aktif dari masyarakat mitra dapat membantu mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan pada bulan Desember 2022 selama 8 kali pertemuan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Rumah Penyantun Muhammadiyah Gampong Punge Blang Cut kota Banda Aceh. Kegiatan dimulai dengan beberapa tahap seperti berikut:

1. Membentuk tim kerja yang terdiri dari beberapa anggota dengan kemampuan dan keahlian yang beragam. Tim kerja ini bertugas merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pengabdian.

2. Melakukan kunjungan awal ke LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah untuk meminta kesediaan remaja putri di Rumah Penyantun menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian. Setelah mendapat kesediaan, pertemuan dengan remaja putri dilakukan untuk mengenalkan diri dan memberikan informasi tentang kegiatan pengabdian.



**Gambar 1.** Penyampaian informasi tentang kegiatan pengabdian

3. Mengajukan surat izin dari Fakultas Agama Islam untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah Gampong Punge Blang Cut Kota Banda Aceh. Setelah mendapat persetujuan, bimbingan belajar percakapan dalam bahasa Inggris dilakukan sebagai kegiatan pengabdian.
4. Membuat laporan pengabdian yang berisi evaluasi kegiatan yaitu wawancara dengan para siswi untuk mendapatkan *feedback* mengenai kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya. Laporan ini berguna sebagai alat evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian serta sebagai acuan untuk kegiatan pengabdian berikutnya oleh pihak Rumah Penyantun dan Fakultas Agama Islam.

## HASIL KEGIATAN

Program pengabdian kepada anak-anak LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah ini menggunakan pendekatan yang menekankan pada kegiatan yang interaktif, partisipatif, dan kreatif. Teknik pembelajaran aktif digunakan untuk menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran. Menurut Riadi (2021), pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam interaksi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan pemahaman diri. Guru akan membimbing siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dan selalu berpikir tentang apa yang mereka lakukan saat belajar. Dengan teknik ini, anak-anak akan aktif terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar, baik secara individu maupun kelompok. Teknik ini dapat dilakukan dengan metode diskusi, tanya-jawab, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang topik yang diajarkan.

Metode pengabdian masyarakat yang menyenangkan dan efektif dapat dilakukan melalui penggunaan *game* edukatif. Menurut Widoretno et al., (2021), *game*

edukasi dapat menjadi lingkungan belajar yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran melalui media permainan yang menarik. Dalam metode ini, anak-anak dapat belajar melalui permainan yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik pembelajaran. Selain itu, *game* edukatif juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepercayaan diri.

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan beberapa *game* edukasi yang menyenangkan, seperti *Adjective Name*, *Who Am I*, *Role Play*, *Retelling Story*, *Describing Picture*, dan *Favorite Food*, untuk membantu para siswi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Pelatihan dilakukan selama delapan pertemuan untuk memberikan waktu yang cukup bagi para siswi untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan pendekatan praktik langsung dengan mendemonstrasikan cara penggunaan bahasa Inggris dalam berbagai situasi komunikasi sehari-hari.

Beberapa jenis *game* edukasi yang dilaksanakan dalam pengabdian kepada remaja di Rumah Penyantun adalah sebagai berikut:

1. "*Introducing yourself*"-pengenalan diri dan permainan *adjective name game*. Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan, kemudian para pelajar memperkenalkan diri mereka masing-masing menurut contoh yang telah diberikan. Setelah itu dosen memberikan permainan *adjective name game*. Para pelajar diharuskan untuk memberikan kata sifat (*adjective*) kepada inisial nama panggilan mereka sendiri. Cara bermain *game adjective name* ini dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua pemain. Mereka harus memilih satu kata yang menggambarkan diri mereka, tetapi ada syaratnya, yaitu kata tersebut harus dimulai dengan huruf yang sama dengan nama mereka. Contohnya, jika Vivian memulai permainan, dia bisa mengatakan, "Halo, nama saya Vivian yang lincah (*vivacious Vivian*)". Pemain lain yang berada di sebelah Vivian harus mengulangi nama dan kata sifat Vivian sebelum mengatakan nama mereka sendiri. Misalnya, "Halo, Vivian yang lincah. Nama saya Sophie yang ramah (*sociable Sophie*)". Kemudian, pemain selanjutnya akan melanjutkan dengan cara yang sama. Permainan berakhir ketika pemain terakhir telah menyebutkan semua kata sifat dan nama pemain sebelumnya (*Street-smart play*, 2023).
2. "*Describing people*"-mendeskripsikan teman-teman dan permainan menebak "*Who am I*". Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan, kemudian para pelajar mencoba menggambarkan atau mendeskripsikan teman-teman mereka menurut contoh yang telah diberikan. Setelah itu dosen memberikan permainan menebak "*Who am I*". Dosen memberikan secarik kertas (*sticky note*) kepada seorang pelajar yang bertuliskan sebuah nama pekerjaan atau nama orang terkenal. Kemudian para pelajar lainnya berusaha untuk mengetahui nama pekerjaan atau nama orang terkenal tersebut dengan bertanya kepada temannya, yang hanya boleh menjawab dengan YES/NO/MAYBE. Setiap pemain mengambil giliran dengan pemain lain

mengajukan pertanyaan ya atau tidak, sampai semua pemain selesai mengidentifikasi nama pekerjaan atau nama orang terkenal tersebut (Icebreaker, 2023)



**Gambar 2.** Para siswi sedang mempelajari bagaimana mendeskripsikan seseorang

3. *"Describing things"*-mendeskripsikan suatu benda dengan menggunakan *preposition* dan permainan *"Describing picture"*. Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan dengan menggunakan *preposition*, kemudian para pelajar mencoba menggambarkan atau mendeskripsikan suatu benda yang ada di dekatnya mereka menurut contoh yang telah diberikan. Setelah itu dosen memberikan permainan dengan judul *"describing picture"*. Dosen membagikan sebuah gambar, kemudian para pelajar harus mendeskripsikan gambar tersebut dengan menggunakan kata depan (*preposition*) seperti *IN/ON/BETWEEN/UNDER* dan lain-lain. Contohnya, *"There is a boy in the garden"*.
4. *"Food"*-percakapan mengenai makanan. Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan. Kemudian para pelajar duduk berpasangan dan mereka menanyakan beberapa pertanyaan mengenai makanan kepada temannya. Contohnya *"What is your favorite food?"* *"Why do you like that food?"* *"Have you tried Indian food?"* dan sebagainya. Setelah itu temannya menanyakan kembali pertanyaan yang sama kepada pelajar lainnya.



**Gambar 3.** Para siswi menanyakan makanan favorit teman

5. *"Shopping"*-bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan. Kemudian dosen menyuruh para pelajar untuk bermain peran. Para pelajar berperan sebagai penjual dan pembeli. Mereka melakukan percakapan sebagaimana seorang penjual dan pembeli seperti yang telah dicontohkan oleh dosen.



**Gambar 4.** Para siswi sedang bermain peran

6. *"Retelling story"*-mendengarkan dan menceritakan kembali cerita pendek. Dosen memberikan beberapa bahan ajar dan penjelasan mengenai tema yang diajarkan. Kemudian dosen memberikan sebuah cerita pendek kepada seorang pelajar. Setelah itu pelajar tersebut membacakan cerita pendek itu dengan suara keras agar teman-teman yang lainnya mendengarkannya. Kemudian teman-teman yang lain harus bisa menceritakan kembali cerita pendek itu seperti yang telah mereka dengarkan sebelumnya.

Secara umum, kegiatan percakapan tersebut membantu anak-anak untuk belajar bahasa Inggris secara interaktif dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Dalam prosesnya, mereka dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris, pemahaman kosakata, serta keterampilan mendeskripsikan suatu objek atau orang.

Untuk menilai pencapaian kegiatan pengabdian, dilakukan evaluasi menggunakan metode wawancara dan analisis hasilnya. Evaluasi dengan wawancara memberikan informasi lebih rinci dan mendalam mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari hasil wawancara, dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan materi yang telah diajarkan dan juga kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut. Evaluasi hasil wawancara dapat memberikan masukan bagi dosen atau pengajar untuk meningkatkan materi dan metode pembelajaran agar lebih efektif dalam mencapai tujuan kegiatan PkM.

Berdasarkan hasil evaluasi, tim pelaksana PkM merumuskan beberapa hal sebagai berikut yaitu kegiatan pengenalan dalam bahasa Inggris pada pertemuan pertama yang dilakukan oleh para dosen prodi Tadris Bahasa Inggris Unmuha dan

para pelajar atau remaja putri di Rumah Penyantun Muhammadiyah berjalan dengan lancar dan mendapat respon baik.

Kegiatan pengabdian ini memilih enam topik materi bicara dalam bahasa Inggris untuk diajarkan dan diterapkan di panti asuhan tersebut selama periode satu bulan PkM. Kegiatan belajar percakapan bahasa Inggris pada enam pertemuan berikutnya dilakukan dengan topik awal *"Introducing yourself"* mendapatkan respon positif dari para remaja putri tersebut. Mereka sangat antusias saat memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris. Mereka juga terlihat senang ketika bermain *"Adjective name game"*. Mereka menyukai permainan ini karena melatih ingatan mereka juga terhadap kosa kata baru maupun kosa kata lama.

Pertemuan berikutnya berjalan dengan lancar dengan topik *"Describing people"*. Siswi-siswi tersebut tampak sedikit ragu karena keterbatasan kosa kata Bahasa Inggris, namun mereka tetap bersemangat dalam menguraikan ciri-ciri teman mereka dan memainkan permainan tebak-tebakan jenis pekerjaan di antara mereka. Kegiatan pada pertemuan selanjutnya adalah *"Describing things"* dan *"Describing picture"* dengan menggunakan *"preposition"* (kata depan) Bahasa Inggris. Para remaja putri tersebut sudah mulai lebih berani berbicara bahasa Inggris meskipun kosa kata mereka masih terbatas. Di samping itu, seiring kegiatan belajar-mengajar ini, pertemuan demi pertemuan, para remaja putri di panti asuhan sudah tampak semakin nyaman belajar dikarenakan telah terbentuknya ikatan emosional antara para dosen (tim pelaksana pengabdian) dengan mereka.

Kegiatan belajar pun dilakukan bervariasi pada pertemuan yang berbeda sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada siswi-siswi tersebut. Topik *"Food"* merupakan materi aktifitas yang dilakukan pada pertemuan berikutnya. Para remaja putri tersebut terlihat bersemangat menanyakan tentang makanan favorit mereka dan belajar secara berpasangan. Mereka tersenyum dan tampak ceria saling bertanya dan menjawab tentang makanan yang disukai. Kegiatan pada pertemuan lainnya dilanjutkan dengan topik *"Shopping"*. Pada pertemuan ini para siswi memainkan peran (*role play*) sebagai penjual dan pembeli. Kegiatan berjalan lancar dan mereka menunjukkan respon positif terhadap materi ini yang diajarkan oleh tim dosen. Mereka pun tampak sangat menyukai kegiatan berbicara bahasa Inggris dengan tema belanja ini karena kegiatan belanja merupakan kegiatan hari-hari yang pastinya sering dilakukan. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran ini memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka baik sebagai penjual maupun sebagai pembeli.

Kegiatan pada pertemuan selanjutnya adalah *"Retelling story"*. Para remaja putri tersebut memperhatikan dan membaca dengan seksama materi bacaan Bahasa Inggris yang diberikan oleh para dosen selaku tim pengajar pada kegiatan PkM ini. Pada awalnya mereka cenderung kesulitan saat menceritakan kembali cerita dari bacaan yg telah diberikan dalam Bahasa Inggris. Hali ini dipengaruhi oleh kemampuan berbicara yang kurang dalam Bahasa Inggris, serta kurangnya *vocabulary* yang mereka

miliki. Namun demikian, para remaja ini tetap berusaha sebisa mereka untuk menceritakan kembali cerita yang dibawakan di awal oleh tim dosen. Saat mereka bercerita, terlihat bahwa para remaja ini memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar Bahasa Inggris lebih baik lagi, meski ada keterbatasan sarana dan prasarana. Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya berlatih Bahasa Inggris dapat membantu para pelajar untuk memperbaiki kemampuan berbicara. Pentingnya berbicara bahasa Inggris secara rutin juga dapat mengurangi kekakuan saat berbicara bahasa Inggris dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia.

Pada pertemuan penutup kegiatan dilakukan dengan tanya jawab dengan para remaja putri tentang kegiatan-kegiatan sebelumnya. Hal ini dalam rangka melihat sejauh mana perkembangan kemampuan para siswi tersebut dan memperoleh "feedback" atau umpan balik dari mereka selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah selama bulan Desember 2022.

Dari hasil wawancara dengan para remaja putri di Rumah Penyantun Muhammadiyah tersebut didapatkan bahwa mereka merasa kegiatan percakapan dengan Bahasa Inggris cukup memberi manfaat, khususnya karena pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah kurang mempunyai kegiatan yang interaktif. Terlebih lagi, para remaja ini memiliki akses yang terbatas terhadap materi berbahasa Inggris karena ketiadaan fasilitas yang memadai, seperti smartphone atau juga internet, sehingga mereka kurang mampu meningkatkan *skill* berbahasa Inggris. Di samping itu, para remaja putri tersebut menyebutkan bahwa kegiatan yang paling menyenangkan adalah bertukar peran (*role play*) saat berlatih percakapan Bahasa Inggris, diantara kegiatan permainan yang lainnya selama PkM ini dilaksanakan. Sebagian alasan mereka adalah kegiatan ini cukup seru karena ada interaksi dua arah antara pelajar, misalnya sebagai penjual dan pembeli, sehingga percakapan lebih menyenangkan dalam bahasa Inggris.



**Gambar 5.** Wawancara hasil kegiatan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan di Panti Asuhan Muhammadiyah ini dirancang untuk membantu para pelajar untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Para pelajar diberikan kesempatan untuk berlatih berbicara, mendengarkan, dan memahami bahasa Inggris dalam berbagai konteks, termasuk pengenalan diri, mendeskripsikan orang dan benda, berbicara tentang makanan, bermain peran sebagai penjual dan pembeli, dan menceritakan kembali cerita pendek.

Setelah dilaksanakannya kegiatan PkM di panti asuhan ini ada beberapa saran yang disampaikan untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar bahasa Inggris bagi para pelajar dari latar belakang yang lebih beragam. Pertama adalah untuk melibatkan masyarakat yang lebih luas dalam mendukung kegiatan pengajaran bahasa Inggris. Yang kedua adalah agar pembelajaran Bahasa Inggris dapat terus dilakukan sebagai salah satu program di panti asuhan untuk meningkatkan sumber daya anak-anak di sana.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Aceh dan LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah Kota Banda Aceh yang telah membantu terlaksananya program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P. (2017). Teaching English for Young Learners Through ICTs. *Humanitatis: Journal on Language and Literature*, 6(1), 149–156. <https://doi.org/10.24176/03.3201.18>
- Goh, C., & Burns, A. (2012). *Teaching speaking: A holistic approach*. Cambridge University Press.
- Icebreakers Ideas. (2023). Retrieved Mei 4<sup>th</sup>, 2023, from <https://icebreakerideas.com/who-am-i-game/>
- Dean, D. (2021). *Why is it necessary to learn English?* Retrieved Mei 10<sup>th</sup>, 2023, from [https://livexp.com/blog/the-importance-of-learningenglish/?utm\\_source=blog&utm\\_medium=article&utm\\_campaign=%2Fblog%2Fthe-importance-of-learning-english%2F](https://livexp.com/blog/the-importance-of-learningenglish/?utm_source=blog&utm_medium=article&utm_campaign=%2Fblog%2Fthe-importance-of-learning-english%2F)
- Iksan, M., Yahya, A., & Rosmita, R. (2021). Probing prompting strategy to improve young beginner's speaking skills in Palopo city. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 8(2), 54-71. <https://doi.org/10.22373/ej.v8i2.8255>
- Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology*. Prentice Hall International.
- Riadi, M. (2021) *Pembelajaran aktif (Active Learning): Pengertian, karakteristik, prinsip dan jenis-jenis*. Diakses pada 23 Februari 2023 dari <https://www.kajianpustaka.com/2021/12/pembelajaran-aktif-active-learning.html>
- Richards, J. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge: Cambridge University Press

- Street Smart Play. (2023). Retrived Mei 4<sup>th</sup>, 2023, from <https://play.street-smart.be/en/game/view/976>.
- Tarigan, H G. (2008). *Berbicara: Sebagai salah satu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tompkins, E. G., & Hoskinsson, K. (1991). *Language art: Content and teaching strategies*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. Dalam *Prosiding transformasi pembelajaran nasional (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 287–295.