

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 4, Nomor 2, May 2025, Halaman P. 105-108
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.1562225)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.1562225>

Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Permainan Interaktif “*Things in Your Bag*” di TPQ Kawasan Teluk Tomini

Nurlaila Husain^{1*}, Manda Rohandi²

^{1,2}Univeritas Negeri Gorontalo

*Email korespondensi: nurlailahusain@ung.ac.id

Abstrak

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan keterampilan penting dalam komunikasi global, namun masih kurang dikembangkan di lembaga nonformal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Di TPQ Imam Syafi'i kawasan Teluk Tomini, anak-anak menunjukkan minat tinggi terhadap bahasa Inggris tetapi belum memiliki keterampilan berbicara yang memadai akibat keterbatasan media, metode konvensional, dan minimnya interaksi komunikatif. Untuk mengatasi hal tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara anak-anak usia Sekolah Menengah Pertama melalui permainan interaktif “*Things in Your Bag*”. Permainan ini menghubungkan benda nyata dengan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sehari-hari, menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Kegiatan ini menerapkan pendekatan partisipatif dengan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator serta tujuh anak TPQ sebagai peserta. Tahapan kegiatan meliputi pengenalan kosakata, simulasi percakapan, permainan tebak-tebakan, dan refleksi kelompok. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan rekaman video untuk melihat perubahan sikap, keaktifan, dan kemampuan berbicara. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Inggris. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan inklusif, serta mendorong anak-anak untuk berani berinteraksi secara lisan. Selain manfaat bagi peserta, kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktik lapangan bagi mahasiswa, terutama dalam menerapkan teori pembelajaran bahasa, membangun komunikasi edukatif, dan beradaptasi dengan lingkungan nonformal. Luaran dari kegiatan ini mencakup peningkatan keterampilan peserta dan penguatan soft skills mahasiswa. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan konkret dan kontekstual dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak di lingkungan pendidikan nonformal.

Kata kunci: *Bahasa Inggris, game-based learning, keterampilan berbicara, pengabdian masyarakat, TPQ*

Article Info

Received date: 20 May 2025

Revised date: 25 May 2025

Accepted date: 30 May 2025

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan salah satu indikator utama dalam kompetensi komunikasi global, yang sangat penting dalam menghadapi dunia yang semakin terkoneksi. Di berbagai lembaga pendidikan, termasuk lembaga nonformal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), pembelajaran bahasa Inggris seringkali belum difokuskan secara optimal pada pengembangan keterampilan berbicara. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan, baik karena minimnya latihan, kurangnya media pendukung, maupun metode pengajaran yang kurang komunikatif. Padahal, keterampilan berbicara adalah aspek yang sangat krusial bagi keberhasilan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan pendidikan mereka (Wang & Cai, 2021).

Beberapa studi menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning dapat meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi anak-anak dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan (Liu, etc. 2021). Anak-anak cenderung lebih responsif ketika mereka diajak bermain sambil belajar, terutama jika permainan tersebut melibatkan objek nyata dan konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Permainan yang bersifat interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mengurangi kecemasan berbicara, dan mendorong penggunaan bahasa secara spontan (Andriani & Syarif, 2021). Hal ini sangat penting terutama di lingkungan TPQ yang cenderung lebih informal dan menekankan pada pendekatan afektif dalam proses belajar-mengajar.

Permasalahan yang terjadi di TPQ Imam Syafi'i di kawasan Teluk Tomini menunjukkan antusiasme tinggi anak-anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris, namun keterampilan berbicara mereka masih sangat terbatas. Kegiatan belajar lebih banyak bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat pembelajaran dan anak-anak kurang diberi ruang untuk berkomunikasi secara aktif. Dalam konteks ini, dibutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga memungkinkan anak untuk mempraktikkan bahasa secara alami dan kontekstual. Permainan interaktif "*Things in Your Bag*" dirancang untuk menjawab tantangan tersebut, dengan menggabungkan aktivitas pengenalan kosakata dan praktik berbicara dalam bentuk permainan.

Permainan ini dipilih karena kemampuannya mengaitkan objek nyata seperti isi tas anak-anak dengan ekspresi verbal yang relevan dalam bahasa Inggris. Strategi ini sejalan dengan temuan Kobari, et al (2022) yang menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih cepat menguasai kosakata dan struktur kalimat melalui pembelajaran yang melibatkan benda-benda konkret. Selain itu, pendekatan berbasis permainan juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan penuh keterlibatan emosional positif (Liu, et al. 2021). Maka dari itu, kegiatan ini menjadi bagian dari pengabdian terpadu dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Gorontalo untuk memberdayakan anak-anak TPQ di kawasan Teluk Tomini melalui inovasi pembelajaran berbasis permainan.

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator serta anak-anak TPQ Imam Syafi'i sebagai peserta. Pendekatan partisipatif dipilih karena dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan kepemilikan terhadap proses pembelajaran di kalangan peserta (Ishak & Aziz, 2022). Selain itu, metode ini memungkinkan adanya dialog aktif antara fasilitator dan peserta yang dapat membangun rasa percaya diri dan kemitraan dalam belajar. Pengabdian ini dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 28 Mei 2025, dengan jumlah peserta sebanyak tujuh orang anak usia SMP. Mereka mengikuti serangkaian kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media "*Things in Your Bag*".

Permainan dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu pengenalan kosakata benda-benda dalam tas, simulasi percakapan, permainan tebak-tebakan benda, dan refleksi kelompok. Pendekatan ini menggabungkan teknik pembelajaran berbasis objek nyata dengan model cooperative learning. Butarbutar & Sauhenda (2025) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis benda konkret terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak karena memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa. Anak-anak diminta menyebutkan benda dalam tas mereka dalam bahasa Inggris, kemudian bermain tebak-tebakan bersama teman sambil menyusun kalimat sederhana yang sesuai dengan situasi.

Metode evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung dan rekaman video untuk mengukur perubahan sikap, keaktifan, dan kemampuan berbicara siswa. Teknik ini dipilih karena mampu menangkap perubahan sikap dan keterampilan secara menyeluruh dalam waktu singkat, serta sesuai dengan karakteristik kegiatan pengabdian berbasis komunitas. Ishak & Aziz (2022) juga menegaskan bahwa evaluasi kualitatif sangat efektif dalam memahami respon peserta terhadap pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kreatif.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara anak-anak TPQ. Dalam tahap pengenalan kosakata, anak-anak mampu menyebutkan nama-nama benda seperti "*book*," "*pencil*," "*eraser*," dan "*bag*" dengan pengucapan yang cukup jelas. Seiring berjalannya permainan, mereka juga mulai berani membentuk kalimat sederhana seperti "*This is my pencil*" dan "*I have a book in my bag*". Perubahan ini sejalan dengan temuan Andriani & Syarif (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan penggunaan bahasa secara spontan dan alami.

Partisipasi aktif selama kegiatan sangat tinggi. Anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti instruksi, berebut giliran bermain, dan menunjukkan inisiatif dalam menjawab pertanyaan atau memberikan komentar dalam bahasa Inggris. Kepercayaan diri mereka meningkat secara bertahap, terlihat dari keaktifan mereka saat berdialog dengan teman dalam sesi simulasi. Kim (2022) juga

mencatat bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan willingness to communicate (WTC) di kalangan pelajar muda.

Peningkatan keterampilan berbicara juga didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif. Permainan "*Things in Your Bag*" berhasil menciptakan suasana yang cair, penuh tawa, namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan anak-anak untuk belajar tanpa tekanan, yang menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar (Liu, etc. 2021). Mereka tidak hanya belajar kata dan kalimat, tetapi juga membangun keberanian untuk mengekspresikan diri.

Dari hasil observasi dan rekaman video, ditemukan bahwa anak-anak menganggap kegiatan ini menyenangkan dan berharap kegiatan serupa dapat dilakukan kembali. Mereka merasa lebih mampu menyebutkan benda-benda dalam bahasa Inggris dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga memberikan pengalaman positif yang mendalam dan berdampak emosional bagi peserta.

Temuan ini menguatkan hasil-hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan permainan interaktif sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak-anak. Seperti diungkapkan oleh Wang & Cai (2021), penggunaan media permainan dapat memperkuat ikatan sosial, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi ekspresi diri dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam konteks TPQ yang bersifat nonformal, suasana permainan dapat menjadi jembatan antara pembelajaran dan kehidupan nyata anak-anak.

Permainan yang melibatkan benda konkret memungkinkan peserta memahami konteks secara langsung. Menurut Andriani & Syarif (2021), pembelajaran yang dikaitkan dengan benda nyata memperkuat hubungan antara bentuk bahasa dan maknanya, sehingga kosakata lebih mudah diingat dan digunakan dalam konteks baru. Dalam kegiatan ini, ketika peserta bermain tebak-tebakan, mereka tidak hanya menyebutkan kata, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan kata tersebut dalam struktur kalimat yang bermakna.

Dari sisi implementasi, metode partisipatif terbukti efektif. Anak-anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Ini sesuai dengan gagasan Ishak & Aziz (2022) bahwa model partisipatif dalam pembelajaran bahasa mendorong keterlibatan dan memberi ruang bagi peserta untuk mengalami sendiri proses berbahasa. Anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan teman dan fasilitator, yang secara tidak langsung melatih keterampilan sosial dan kolaborasi.

Pembelajaran yang menyenangkan juga memberikan efek jangka panjang terhadap motivasi anak dalam belajar bahasa. Studi Liu, etc. (2021) menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang positif akan mendorong siswa untuk tetap belajar bahkan setelah sesi berakhir. Hal ini tercermin dalam harapan anak-anak TPQ yang meminta kegiatan serupa diadakan lagi. Maka, pendekatan ini bukan hanya menjawab tantangan dalam pembelajaran, tetapi juga membentuk fondasi positif bagi pengembangan bahasa Inggris jangka panjang.

Dampak positif dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh anak-anak TPQ, tetapi juga oleh mahasiswa yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Bagi anak-anak, mereka mengalami perubahan dalam sikap terhadap pembelajaran bahasa. Mereka yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani menyampaikan ide dalam bahasa Inggris, bahkan di luar konteks permainan. Hal ini menunjukkan bahwa dampak afektif sangat penting dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana dikemukakan oleh Kanoksilapatham & Channuan (2018).

Di samping peningkatan kemampuan bahasa, kegiatan ini juga menciptakan suasana belajar yang mendukung kolaborasi, keceriaan, dan keterlibatan emosional yang positif. Anak-anak merasa diperhatikan, dilibatkan, dan dihargai dalam setiap sesi. Hal ini sejalan dengan prinsip edutainment dalam pendidikan komunitas, di mana kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengalaman sosial dan emosional peserta (Kanoksilapatham & Channuan, 2018).

Bagi mahasiswa, keterlibatan dalam kegiatan ini memberikan mereka pengalaman langsung dalam menerapkan teori pembelajaran bahasa ke dalam praktik lapangan. Mereka belajar mengelola kelas kecil, mengobservasi perubahan perilaku peserta, serta menyusun strategi pengajaran yang adaptif. Ini sesuai dengan temuan AlHouli & Al-Khayatt (2020) yang menyatakan bahwa pengabdian masyarakat berbasis komunitas merupakan sarana efektif untuk mengintegrasikan soft skills dalam pendidikan guru.

Lebih jauh, kegiatan ini juga membuka peluang untuk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan di TPQ atau lembaga nonformal lainnya. Jika diterapkan secara konsisten, pendekatan ini dapat membantu anak-anak di wilayah Teluk Tomini agar memiliki akses terhadap pembelajaran bahasa yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi terhadap pemerataan pendidikan dan pemberdayaan anak-anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui permainan "*Things in Your Bag*" membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu secara efektif mengembangkan keterampilan berbicara anak-anak dalam bahasa Inggris, khususnya di lingkungan nonformal seperti TPQ. Melalui pendekatan yang partisipatif, anak-anak tidak hanya belajar kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keberanian untuk berkomunikasi.

Intervensi ini juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, dan kolaboratif. Anak-anak menunjukkan partisipasi tinggi dan mengalami pengalaman belajar yang bermakna, sementara mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga dalam menerapkan teori pengajaran bahasa dalam konteks nyata. Pendekatan seperti ini sangat relevan diterapkan di berbagai lembaga pendidikan nonformal di daerah terpencil atau dengan keterbatasan sumber daya.

Dengan melihat hasil dan dampak yang dicapai, diharapkan model pembelajaran berbasis permainan ini dapat terus dikembangkan, diperluas cakupannya, dan dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pemberdayaan pendidikan komunitas. Pengabdian masyarakat berbasis pendekatan edukatif-kreatif menjadi jembatan penting dalam menciptakan akses pembelajaran bahasa yang lebih inklusif dan transformatif.

UCAPAN TERIMA KASIH (12pt)

Ucapan terima kasih disampaikan kepada TPQ Imam Syafi'i yang telah memberikan izin dan fasilitas, serta kepada mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Syarif, H. (2021, September). Using Communicative Games to Improve Students' Speaking Skill. In Eighth International Conference on English Language and Teaching (ICOELT-8 2020) (pp. 128-130). Atlantis Press.
- AlHouli, A. I., & Al-Khayatt, A. K. A. (2020). Assessing the Soft Skills Needs of Teacher Education Students. *International Journal of Education and Practice*, 8(3), 416-431.
- Butarbutar, R., & Sauhenda, A. F. (2025) An interactive role-based strategy to enhance EFL learners' speaking performance.
- Ishak, S. A., & Aziz, A. A. (2022). Role play to improve ESL learners' communication skills: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(10), 884-892.
- Liu, F., Vadivel, B., Rezvani, E., & Namaziandost, E. (2021). Using games to promote English as a foreign language learners' willingness to communicate: Potential effects and teachers' attitude in focus. *Frontiers in psychology*, 12, 762447.
- Kobari, S. R., Shayeb, S. J., & Dawood, I. K. (2022). The Effect of Using Games in Teaching on Students' Achievement and Motivation. In *Radical Solutions in Palestinian Higher Education: Research from An-Najah National University* (pp. 29-38). Singapore: Springer Singapore.
- Kanoksilapatham, B., & Channuan, P. (2018). EFL learners' and teachers' positive attitudes towards local community based instruction. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(3), 504-514.
- Wang, Z., & Cai, Y. (2021, June). Digital game-based tools for EFL learners in Asian countries. In 2021 2nd International Conference on Mental Health and Humanities Education (ICMHHE 2021) (pp. 382-387). Atlantis Press.