

PENERAPAN PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BERBAHASA INGGRIS ANAK-ANAK DI YAYASAN RANGKUL PEDULI SESAMA

IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE GAMES TO INCREASE CHILDREN'S INTEREST IN ENGLISH AT RANGKUL PEDULI SESAMA FOUNDATION

^{1*)}Ludovikus, ²⁾Yurita Mailintina, ³⁾Ribka Sabarina Panjaitan, ⁴⁾Nanik Supriyani

^{1,2,3)}Program Studi Administrasi Kesehatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada

⁴⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*Email korespondensi: ludo@stikesrshusada.ac.id

Abstrak

Penerapan permainan interaktif di Yayasan Rangkul Peduli Sesama perlu dilakukan untuk meningkatkan minat dan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk terbentuknya kesadaran dan pengetahuan anak-anak betapa pentingnya Bahasa Inggris bagi mereka di masa depan serta meningkatkan motivasi anak-anak. Kegiatan ini diikuti oleh 30 anak-anak. Analisis data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan Bahasa Inggris mereka setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif, mengatasi rasa takut dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional. Dengan permainan interaktif, anak-anak lebih terlibat emosional dan kognitif, sehingga meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara efektif. Program ini diharapkan memberikan dampak positif berkelanjutan pada kualitas pendidikan bahasa Inggris di yayasan tersebut. Terjadi peningkatan substansial dalam nilai minimum dan maksimum, dengan nilai rata-rata meningkat dari 59.40 menjadi 88.26. Standar deviasi yang lebih rendah pada *post-test* mengindikasikan keseragaman pemahaman Bahasa Inggris di antara anak-anak. Metode pembelajaran kreatif dan inovatif, termasuk penggunaan permainan interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman Bahasa Inggris anak-anak dari usia 4 hingga 14 tahun. Evaluasi pasca kegiatan dan perhatian terhadap kesehatan dan keselamatan, terutama dalam pandemi global, juga diperhatikan. Kegiatan ini menegaskan bahwa pembelajaran berhasil untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris anak-anak secara signifikan, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan kemampuan Bahasa Inggris di masa depan.

Kata kunci: Permainan Interaktif, Minat Anak-Anak, Bahasa Inggris

Abstract

The implementation of this interactive game evaluates the impact of English learning activities at the Rangkul Peduli Sesama Foundation on children's understanding. This community service activity aims to create awareness and knowledge in children about how important English is for them in the future and increase children's motivation. This activity was attended by 30 children. Analysis of pre-test and post-test data showed a significant increase in their English knowledge after the learning activities. There was a substantial increase in minimum and maximum scores, with the mean score increasing from 59.40 to 88.26. A lower standard deviation in the post-test indicates uniform understanding of English among children. Creative and innovative learning methods, including the use of interactive games, have proven effective in increasing children's interest and understanding of English from 4 to 14 years old. Post-activity evaluations and attention to health and safety, especially in a global pandemic, are also taken into account. This activity confirms that learning is successful in significantly improving children's understanding of English, providing a strong foundation for the development of English language skills in the future.

Keywords: Interactive Games, Kids Interests, English

1. PENDAHULUAN

Saat ini, minat dan kemampuan anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama dalam berbahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya akses ke metode pembelajaran yang menarik dan efektif serta latar belakang ekonomi yang sulit yang membatasi kemampuan anak-anak untuk melanjutkan pendidikan formal. Selain itu, pengetahuan akan bahasa Inggris juga sangat kurang di kalangan anak-anak di yayasan ini. Oleh karena itu, penerapan permainan interaktif Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar mereka serta bisa membantu mereka agar bisa belajar bahasa Inggris dasar. Permainan interaktif ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk lebih aktif berpartisipasi. Yayasan Rangkul Peduli Sesama, yang secara konsisten mendukung pendidikan anak-anak kurang mampu di wilayah tersebut, berperan penting sebagai mitra dalam kegiatan ini. Dengan dukungan yayasan, diharapkan permainan interaktif ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan bahasa Inggris secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Dalam era globalisasi ini, kemampuan berbahasa Inggris bukan hanya menjadi kebutuhan, melainkan suatu keterampilan esensial untuk berpartisipasi dalam komunitas global. Bahasa Inggris digunakan secara luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi bisnis, perkembangan teknologi, dan pertukaran budaya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini memberikan keuntungan signifikan bagi individu dalam menghadapi tantangan masa depan (Trevisan & De Rossi, 2023).

Meskipun pemahaman akan pentingnya bahasa Inggris semakin berkembang, tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan bahasa ini kepada anak-anak masih relevan. Menurut (Deiniatur, 2017), pengajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar seringkali dihadapkan pada kurangnya minat dan motivasi siswa, yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar anak-anak.

Permasalahan tersebut semakin kompleks dengan munculnya teknologi yang merubah cara anak-anak belajar dan berinteraksi. Sementara teknologi memberikan peluang baru dalam pembelajaran, tantangan muncul dalam menjaga minat anak-anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris dalam era digital ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif untuk memastikan pembelajaran bahasa Inggris tetap menarik dan relevan bagi anak-anak.

Dalam konteks tersebut, penerapan permainan interaktif menjadi alternatif yang menarik untuk memecahkan tantangan tersebut. Permainan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sambil tetap mengintegrasikan konsep bahasa Inggris secara efektif (Rahmadhani dkk., 2024). Melalui permainan interaktif, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga minat mereka terhadap bahasa Inggris dapat tumbuh secara alami.

Dengan memahami kompleksitas latar belakang ini, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana penerapan permainan interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat berbahasa Inggris pada anak-anak pada tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya mencoba menjawab tantangan praktis dalam pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman kita tentang pendidikan anak-anak di era digital ini (Hartati, 2022).

Pentingnya penguasaan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi internasional tidak dapat dipandang sebelah mata. Bahasa ini bukan hanya sebuah keterampilan tambahan, melainkan suatu kebutuhan yang esensial dalam menghadapi tantangan global di berbagai sektor kehidupan. Meskipun diakui sebagai bahasa internasional, namun minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris di sekolah masih menjadi perhatian serius (Fitriana, 2012).

Kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris diidentifikasi dalam beberapa aspek. Faktor-faktor tersebut mencakup metode pengajaran yang konvensional, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta ketidakmampuan menciptakan suasana pembelajaran yang memotivasi. Menurut (Amidjaja Arleen, 2021), keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya terletak pada aspek kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan, tetapi juga pada minat dan motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan tersebut.

Penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, mengembangkan kreativitas, serta merasakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini diarahkan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa melalui penerapan permainan interaktif yang inovatif dan relevan. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa di tingkat pendidikan menengah.

(Ahmed & Rehman, t.t.)(El Shaban Ed. & Abobaker Ed., 2022)(Ahmed & Rehman, n.d.)(El Shaban Ed. & Abobaker Ed., 2022)(Ahmed & Rehman, n.d.)(El Shaban Ed. & Abobaker Ed., 2022)(Ahmed & Rehman, n.d.)(El Shaban Ed. & Abobaker Ed., 2022) Tantangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tidak hanya bersumber dari metode pengajaran yang kurang memikat, tetapi juga dari perubahan paradigma pembelajaran dalam era digital ini (El Shaban Ed. & Abobaker Ed., 2022). Menurut pendapat (Ahmed & Rehman, n.d.) siswa-siswa masa kini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi teknologi, memunculkan kebutuhan akan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya hidup mereka. Disparitas antara cara siswa belajar di sekolah dan lingkungan sekitar mereka dapat memengaruhi motivasi dan minat belajar mereka terhadap bahasa Inggris.

(Zahara Windi and & Sitti, 2018)(Zahara Windi and & Sitti, 2018)(Zahara Windi and & Sitti, 2018)(Zahara Windi and & Sitti, 2018) Permainan interaktif dianggap sebagai solusi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa saat ini. Dengan merangkul teknologi, permainan interaktif menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, dan kreativitas (Zahara Windi and & Sitti, 2018).

Selain itu, permainan interaktif dapat mengatasi ketidaknyamanan dan kecemasan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Mereka dapat belajar tanpa beban, meningkatkan rasa percaya diri, dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat bertujuan untuk menghadirkan solusi yang tidak hanya relevan dengan perkembangan pendidikan global, tetapi juga merangsang minat belajar bahasa Inggris di kalangan anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama.

Melalui pemahaman mendalam terhadap latar belakang tersebut, diharapkan pengabdian masyarakat ini dapat menciptakan perubahan yang positif dan memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa di era pendidikan yang semakin dinamis dan digital ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Kerangka berpikir untuk memecahkan masalah kegiatan ini digambarkan seperti pada Gambar 1. Dari permasalahan yang muncul disusun berbagai alternatif untuk memecahkan masalah. Selanjutnya dari berbagai alternatif, dipilih alternatif yang paling mungkin dilaksanakan. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka metode dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka Berpikir

a. Penyuluhan tentang Pentingnya Penerapan Permainan Interaktif

Kegiatan penyuluhan dilakukan untuk kognitif peserta / anak-anak dari yang tadinya tidak mengetahui atau suka Bahasa Inggris menjadi mengetahui dan suka tentang pentingnya Bahasa Inggris melalui permainan interaktif untuk anak-anak. Materi yang disampaikan terkait konsep umum tentang betapa pentingnya Bahasa Inggris melalui permainan interaktif.

Langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Survei kondisi anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama
- 2) Analisis kebutuhan anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama
- 3) Sosialisasi dan pengenalan Bahasa Inggris melalui permainan interaktif untuk anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama
- 4) Evaluasi kegiatan

b. Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Permainan Interaktif

Kegiatan pembelajaran atau pelatihan Bahasa Inggris melalui permainan interaktif untuk anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama ini dilakukan dengan mengajak seluruh anak-anak di Yayasan Rangkul Sesama untuk mengikuti pelatihan Bahasa Inggris. Pemateri juga memberikan berbagai permainan interaktif yang bisa menarik perhatian anak-anak untuk bisa tertarik belajar Bahasa Inggris serta memudahkan mereka dalam belajar sambil bermain.

c. Edukasi Strategi Pelatihan Bahasa Inggris melalui Permainan Interaktif

Kegiatan ini merupakan penyuluhan mengenai pelatihan Bahasa Inggris melalui permainan interaktif. Materi yang akan disampaikan oleh dosen dan mahasiswa STIKes RS Husada.

d. Khalayak Sasaran

Khalayak yang dijadikan sasaran kegiatan ini adalah anak-anak yang berusia antara 5 sampai 14 tahun. Keterlibatan masyarakat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Keterlibatan Khalayak Sasaran

Khalayak	Kegiatan	Sasaran
Anak-anak usia 5 sampai 14 tahun di Yayasan Rangkul Peduli Sesama di daerah Jakarta Pusat.	a. Ceramah b. Diskusi c. Tanya jawab	Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam berbahasa Inggris melalui permainan interaktif

e. Rancangan Evaluasi

1) Prosedur dan Alat Evaluasi

Untuk mengetahui apakah program yang akan dilaksanakan iniberdampak positif atau sejauh mana program ini terlaksana, maka perlu dilaksanakan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu meliputi *pre-test* mengenai pengetahuan dan keterampilan berbahasa Inggris di Yayasan Rangkul Peduli Sesama.

2) Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan Program

Hasil *pre-test* dan *post-test* dirundingkan sehingga dapat dilihat keberhasilan program yang dilakukan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* bisa dilihat sejauh mana pengetahuan peserta sebelum dan sesudah diberikan materi dari kegiatan ini. Bila hasil *post-test* lebih tinggi nilainya dari *pre-test*, artinya bisa dikatakan kegiatan ini berhasil.

f. Tempat dan Jadwal Pelaksana

1) Tempat Pelaksanaan

Lokasi program Pengabdian kepada Masyarakat “Penerapan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Minat Berbahasa Inggris di Yayasan Rangkul Peduli Sesama” dilaksanakan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama, Jakarta Pusat.

2) Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat pada dasarnya disesuaikan dengan jadwal yang ditetapkan oleh Yayasan Rangkul Peduli Sesama serta mahasiswa yang membantu pelaksanaan program. Secara umum, program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini mencakup aktivitas-aktivitas yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pembelajaran, seperti permainan kata, teka-teki, dan peran-peranan, yang dikhususkan untuk menarik perhatian dan memotivasi anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 9 – 10 Mei 2024. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih santai dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme mereka dalam mempelajari bahasa asing. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun rasa percaya diri anak-anak dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengabdian ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan keterampilan berbahasa Inggris anak-anak dan membuka peluang yang lebih baik bagi masa depan mereka.

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Bahasa Inggris untuk anak-anak dengan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama telah terlaksana dengan baik mulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat diawali pada hari pertama yakni diisi dengan sambutan dari Pengelola Yayasan dan pembukaan yang dilakukan oleh Ludovikus, M.Pd. selaku ketua Pengabdian Masyarakat yang akan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan Bahasa Inggris untuk anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama dilanjutkan dengan pemberian kuesioner *pre-test* yang dibantu oleh para mahasiswa untuk memandu anak-anak

dalam mengisi kuesioner tersebut kemudian dilakukan pengukuran pengetahuan anak-anak terhadap materi yang akan diberikan.

Pada hari kedua materi disampaikan oleh Ludovikus, M.Pd. dengan pemberian materi kepada 30 anak-anak yang mengikuti kegiatan Belajar Bahasa Inggris dengan diawali pemanasan (*warming up*) berupa bernyanyi dan menari Bersama-sama. Kemudian pemateri memberikan materi seputar nama-nama binatang dan beberapa kosakata dasar lainnya untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menguasai Bahasa Inggris. Setelah penyampaian materi tentang nama-nama binatang di Yayasan Rangkul Peduli Sesama, anak-anak diminta untuk mengisi kembali kuesioner yang sama yang pernah diberikan sebelumnya serta ditemani mahasiswa untuk memandu dalam mengisi kuesioner *post-test* tersebut.

Tabel 2: Hasil Kategorik *Pre-test* dan *Post-test*

	Descriptive Statistics					
	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
Sebelum diberikan materi	30	48.00	76.00	59.4000	1.33958	7.33720
Setelah diberikan materi	30	80.00	100.00	88.2667	1.05801	5.79496
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama dengan total 30 responden mengungkapkan adanya temuan yang menarik terkait efektivitas kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak khususnya dalam Bahasa Inggris. Dari data yang disajikan, terlihat bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan responden setelah mereka diberikan materi tentang Bahasa Inggris. Perbandingan nilai minimum dan maksimum antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang substansial, dimana pada *pre-test*, nilai minimum adalah 48 dan maksimum adalah 76, sedangkan pada *post-test*, nilai minimum meningkat menjadi 80 dan maksimum menjadi 100. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden mengalami peningkatan pengetahuan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris.

Selain itu, perbedaan yang mencolok juga terlihat pada standar deviasi antara *pre-test* dan *post-test*. Standar deviasi pada *pre-test* (7.33720) lebih tinggi dibandingkan dengan standar deviasi pada *post-test* (5.79496). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan pembelajaran, variasi pengetahuan responden lebih besar dibandingkan setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Penurunan standar deviasi ini menandakan bahwa setelah kegiatan pembelajaran, pengetahuan responden cenderung lebih seragam atau mendekati satu sama lain.

Ketimpangan awal dalam pengetahuan responden juga terlihat dari perbandingan nilai minimum dan maksimum antara *pre-test* dan *post-test*. Namun, setelah kegiatan pembelajaran, terlihat adanya peningkatan keseragaman kemampuan di antara responden, yang tercermin dari perubahan yang signifikan pada rentang nilai. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan secara individu, tetapi juga mengurangi kesenjangan dalam kemampuan di antara responden. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang diberikan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden. Peningkatan yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa materi yang diberikan berhasil diserap oleh responden dengan baik.

Tabel 3: Hasil Numerik *Pre-test* dan *Post-test*

Variabel	<i>Pre Test</i> (Mean ± SD)	Min- Maks	<i>Post Test</i> (Mean ± SD)	Min-Maks
Pengetahuan	59.40 ± 7.337	45-70	88.26 ± 5.794	71-100

Tabel 3 juga menunjukkan pada variabel pengetahuan peserta memiliki nilai rata-rata *pre-test* 59.40 ± 7,337. sedangkan setelah dilakukan kegiatan uji *post-test* didapatkan rata-rata *post-test* 88.50

± 5.794 . sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan yang signifikan dari hasil *pre-test* ke *post-test*.

Untuk peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak salah satu hal yang dapat dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya yaitu dengan menggunakan menggunakan permainan interaktif. Usia peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat memiliki rentang usia dari 4 sampai dengan 14 tahun. Kegiatan terakhir pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah mencapai evaluasi telah dilakukannya *post-test* dan pemberian *new normal kit* kepada setiap peserta.

Pengabdian masyarakat (pengmas) "Penerapan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Minat Berbahasa Inggris Anak-Anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama" bisa disusun agar cocok untuk semua usia. Kegiatan akan dibagi ke dalam kelompok sesuai usia, sehingga setiap kelompok bisa mendapat materi dan cara pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka. Misalnya, untuk anak-anak usia dini, kegiatan akan berfokus pada permainan edukatif sederhana untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Inggris, sedangkan untuk anak-anak yang lebih besar, akan lebih fokus pada keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Meskipun berada di kelompok yang berbeda, peserta akan bersatu dalam kegiatan pembukaan dan penutupan untuk membangun rasa kebersamaan dan semangat kolaborasi. Dengan cara ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan lebih inklusif dan efektif dalam mencapai tujuannya.

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama menyoroti perubahan signifikan dalam pemahaman Bahasa Inggris di kalangan anak-anak. Dari data yang telah disajikan, tergambar jelas bahwa efektivitas kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan di yayasan tersebut telah memberikan dampak positif yang besar terhadap pengetahuan Bahasa Inggris anak-anak. Perbandingan nilai minimum dan maksimum antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang substansial dalam kemampuan mereka. Dalam *pre-test*, nilai minimum mencapai 48 sedangkan maksimum adalah 76 dan nilai Mean sebesar 59.40 dengan standar deviasi ± 7.337 . Namun, setelah menjalani kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa nilai minimum meningkat drastis menjadi 80, dan bahkan mencapai 100 sebagai nilai maksimum dan nilai Mean 88.26 dengan standar deviasi ± 5.794 . Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan Bahasa Inggris mereka setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, perbedaan yang mencolok dalam standar deviasi antara *pre-test* dan *post-test* juga memberikan gambaran yang menarik. Standar deviasi yang lebih tinggi pada *pre-test* menandakan adanya variasi yang besar dalam pengetahuan Bahasa Inggris di antara anak-anak sebelum mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, penurunan signifikan dalam standar deviasi pada *post-test* mengindikasikan bahwa setelah menjalani kegiatan pembelajaran, pengetahuan Bahasa Inggris anak-anak menjadi lebih seragam atau mendekati satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan secara keseluruhan, tetapi juga mengurangi ketimpangan dalam pemahaman Bahasa Inggris di antara mereka. Ketimpangan awal dalam pengetahuan Bahasa Inggris anak-anak juga tercermin dari perbandingan nilai minimum dan maksimum antara *pre-test* dan *post-test*. Namun, hasil yang menarik adalah adanya peningkatan keseragaman kemampuan di antara responden setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini tercermin dari perubahan yang signifikan pada rentang nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Yayasan Rangkul Peduli Sesama tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman secara individu, tetapi juga berhasil mengurangi kesenjangan dalam pemahaman Bahasa Inggris di antara anak-anak.

Penting untuk dicatat bahwa salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak adalah dengan memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Maru'ao, 2020). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah penggunaan permainan interaktif guna meningkatkan minat berbahasa Inggris (Lumbantobing, 2022). Usia peserta yang beragam, mulai dari 4 hingga 14 tahun, menunjukkan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik usia mereka. Menurut pendapat (Rahmawati dkk., 2024), permainan interaktif adalah metode yang sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks ini karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tidak hanya mencakup pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga melibatkan evaluasi pasca kegiatan. Dengan melakukan *post-test*, efektivitas dari metode pembelajaran dan pemahaman peserta dapat dievaluasi dengan lebih baik. Selain itu, pemberian bingkisan kepada setiap peserta juga menunjukkan perhatian terhadap aspek kesehatan dan keselamatan, yang menjadi penting terutama dalam konteks pandemi global saat ini.

Pengembangan pengajaran tentang penerapan permainan interaktif untuk meningkatkan minat berbahasa Inggris anak-anak di Yayasan Rangkul Peduli Sesama harus dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengukur minat berbahasa Inggris sebelum penerapan permainan interaktif, sedangkan *post-test* digunakan untuk menilai peningkatan minat setelah pengalaman bermain interaktif. Penggunaan *pre-test* dan *post-test* akan membantu dalam mengevaluasi keberhasilan pengajaran ini. Kegiatan ini juga dilakukan di tempat yang dapat dijangkau oleh semua peserta, yaitu ruang kelas yang cukup besar. Dengan demikian, semua peserta dapat mengikuti kegiatan ini dengan mudah dan efisien.

Secara ringkas, kegiatan ini akan menyajikan permainan interaktif yang menarik untuk meningkatkan minat berbahasa Inggris anak-anak. Penggunaan *pre-test* dan *post-test* akan membantu dalam menilai efektivitas kegiatan ini dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif, seperti penggunaan permainan interaktif, telah berhasil meningkatkan pengetahuan anak-anak secara signifikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Rangkul Peduli Sesama telah memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris anak-anak di berbagai rentang usia. Hal ini tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan kemampuan Bahasa Inggris yang lebih lanjut di masa depan.

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di Yayasan Rangkul Peduli Sesama efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak, terutama dalam Bahasa Inggris. Terjadi kenaikan yang signifikan dari nilai rata-rata *pre-test* ke *post-test*, menandakan bahwa materi pembelajaran berhasil diserap dengan baik oleh peserta. Penggunaan metode pembelajaran kreatif dan inovatif, seperti *flashcard*, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman Bahasa Inggris anak-anak. Selain itu, evaluasi pasca kegiatan, seperti *post-test*, menjadi penting dalam menilai efektivitas pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan di masa depan. Perhatian terhadap kesehatan dan keselamatan peserta, yang tercermin dari pemberian bingkisan kepada anak-anak yang ada di Yayasan Rangkul Peduli Sesama, juga menunjukkan komitmen yayasan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang aman dan terjamin. Dengan demikian, kesimpulan utama adalah bahwa pendekatan pembelajaran yang holistik, berfokus pada kreativitas, evaluasi, dan keamanan peserta, dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak-anak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S. N., & Rehman, S. ur. (n.d.). An Examination of Students' Attitude towards the Use of Google Classroom in Preparatory Year English Program. In *Bulletin of Education and Research* (Vol. 43, Issue 2, pp. 39–59).
- Deiniatur, M. (2017). *Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar*.
- El Shaban Ed., A., & Abobaker Ed., R. (2022). Policies, Practices, and Protocols for the Implementation of Technology into Language Learning. *Advances in Educational Technologies and Instructional Design (AETID) Book Series*. In *IGI Global*.
- Fitriana, I. (2012). Menguasai Bahasa Inggris: Bekal Potensial dalam Pengembangan Wirausaha. *Seminars Competitive Advantage*, 1(2), 1–6. <https://mail.journal.unipdu.ac.id/index.php/seminas/article/view/149/96>
- Hartati, D. (2022). Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan

- Multimedia Interaktif Di Sman 2 Batanghari. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i2.1282>
- Lumbantobing, W. L. (2022). Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Sekolah Dasar Di Daerah Perbatasan Kalimantan Barat. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(8.5.2017), 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Maru'ao, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. -, 14(2), 221–230.
- Rahmadhani, E., Hidayat, M., Tamonob, A. M., Purba, P. B., Ifitah, S. L., & Anjani, F. (2024). *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar dalam Pembelajaran Matematika dan Tematik* (Issue January).
- Rahmawati, A., Setoresmi, A. S., Malau, B., Ayu, D., Ratna, F., & Munawaroh, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Games Interaktif dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. 11, 49–61.
- Trevisan, O., & De Rossi, M. (2023). Preservice Teachers' Dispositions for Technology Integration: Common Profiles in Different Contexts across Europe. In *Technology, Pedagogy and Education* (Vol. 32, Issue 2, pp. 191–204).
- Zahara Windi and, & Sitti, F. (2018). Journal of English Teaching. *Journal of English Language Teaching*, 7(1), 201–207. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>