





kegiatan ini adalah mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris secara digital dan video animasi. Pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan akan mendominasi keseluruhan acara. Pandangan bahwa “English is fun” akan melekat apabila dibawakan dengan permainan.

- Praktek. Peserta akan lebih mudah belajar melalui praktek. Perkenalan diri dalam bahasa Inggris merupakan praktek berbicara dalam bahasa Inggris. Praktek dengan pidato dalam bahasa Inggris akan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris khususnya dalam menulis dan berbicara.

### C. Target Capaian Kegiatan

Target capaian yang diharapkan setelah pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di Panti Asuhan ini adalah ditunjukkan pada tabel 1.

TABLE 1.TARGET CAPAIAN PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

No	Kegiatan	Target Luaran Pada Mitra
1.	Perkenalandalam bahasa Inggris	80 % anak-anak panti asuhan mampu : a. Menumbuhkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris b. Memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris
2.	Pemberian materi tentang bahasa inggris	80 % anak-anak panti asuhan mampu memahami tentang : a. Pentingnya bahasa Inggris b. Cara belajar bahasa Inggris secara digital (secara umum)Tips menulis dalam bahasa Inggris c. Tips berbicara dalam bahasa Inggris
3.	Scrabble (Permainan)	80 % anak-anak panti asuhan mampu : a. Menambah vocabulary b. Meningkatkan minat berbahasa Inggris c. Meningkatkan jiwa kompetisi
4.	Digital English Game (Permainan Bahasa Inggris secara Digital)	80 % anak-anak panti asuhan mampu : a. Mengetahui platform penyedia game bahasa Inggris b. Mengetahui cara belajar bahasa Inggris secara digital c. Menambah vocabulary d. Memperbaiki grammar e. Meningkatkan kegemaran akan bahasa Inggris
5.	Speech	80 % anak-anak panti asuhan mampu : a. Menulis pidato sederhana dalam bahasa Inggris b. Berpidato dalam bahasa Inggris c. Meningkatkan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris
6.	Menonton film pendek berbahasa Inggris dilanjutkan dengan review	80 % anak-anak panti asuhan mampu : a. Meningkatkan kepekaan dalam mendengarkan ucapan berbahasa Inggris b. Memahami cara berbicara bahasa Inggris yang benar dan native speech

Hasil pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan dengan melakukan kunjungan berkala sehingga dapat dilakukan monitoring keberhasilan dan perkembangan kemampuan berbahasa Inggris pada anak-anak asuh panti asuhan Siti Aisyah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penguasaan kemampuan berbahasa Inggris, maka kosa kata (*vocabulary*) menjadi hal mendasar yang harus dikuasai. Melalui fokus bahasa yang mengarahkan pelajar untuk lebih dalam memahami makna bahasa dan penggunaannya, maka pelajar dapat menemukan arti dari kata-kata dan kata acuan dalam teks kalimat [5]. Untuk itu, agar kegiatan pelatihan ini dapat mengukur hasilnya maka kegiatan pertama yang telah dilaksanakan adalah mengukur kondisi awal kemampuan berbahasa Inggris daripada anak-anak Panti Asuhan Siti Aisyah. Kegiatannya berupa Perkenalan Diri dengan Bahasa Inggris. Para peserta diberikan pendampingan dengan contoh, hasilnya adalah sebagai berikut:

- Sebanyak 4 dari 20 peserta mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris secara lancar dengan kosa kata (*vocabulary*) yang baik dan pengucapan (*pronunciation*) yang cukup;
- Sebanyak 3 dari 20 peserta kesulitan (tidak mampu) untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris;
- Sebanyak 13 dari 20 peserta dapat memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris dengan kemampuan terbatas baik dalam hal kosa kata (*vocabulary*) yang minim maupun pengucapan (*pronunciation*) yang kurang baik.

Setelah mengetahui kondisi awal kemampuan para peserta, selanjutnya diberikan materi-materi yang tujuannya adalah fokus pada peningkatan penguasaan kosa kata(*vocabulary*) dengan pengucapan kata (*pronunciation*) yang baik. Konsep dasar yang ditekankan kepada para peserta bahwa belajar Bahasa Inggris itu tidak sulit bahkan justru Belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan, dengan tagline *English is Fun*. Dengan demikian, maka materi pembelajaran disampaikan dengan metode permainan (*game*), baik yang offline maupun online.

Untuk dapat membuat belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan maka para peserta diperkenalkan dengan belajar Bahasa Inggris secara online, baik menggunakan *Laptop* maupun dengan perangkat *Handphone / Mobile*. Permainan online yang digunakan adalah di situs [www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com) pada menu *Fast English*. Seluruh peserta akan dibagi menjadi 5 kelompok yang didampingi oleh 2 (dua) orang pendamping. Permainan ini menggunakan gabungan kosa kata dengan animasi gambar. Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah kecepatan mencocokkan kosa kata dengan gambar animasi yang diberi nilai (*score*). Permainan ini dilakukan dalam 3 sesi, yaitu sesi pemanasan, selanjutnya agar menjadi lebih menarik dilakukan sesi kompetisi babak pertama, dan kompetisi babak kedua. Sampai akhirnya, dapat diperoleh tim terbaik juara 1, 2, dan 3.

Permainan dengan tujuan peningkatan penguasaan kosa kata secara manual dilakukan dengan Permainan Scrabble. Pada permainan ini, setiap kelompok didampingi oleh setidaknya satu orang pendamping. Terdapat satu set Scrabble untuk setiap kelompok. Peserta diberitahu cara bermain Scrabble dan diarahkan bermain Scrabble secara mandiri.

