

PELATIHAN METODE *LOCAL WISDOM GAME* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI RAM ARIF RAHMAN

Ima Chusnul Chotimah¹, Ivon Ambarsari²

^{1,2}STKIP PGRI JOMBANG

¹imachus.stkipjb@gmail.com, ²ivomambars@gmail.com

Abstract

RAM Arif Rahman is one of the early childhood education institutions at the kindergarten level. The school has professional teaching staff, as evidenced by 9 teaching staff, 4 have been certified. The availability of infrastructure is also quite adequate, both in the form of learning media, classrooms, and play rooms. However, there are several problems at the school, including: the English language material has not been implemented and the application of learning methods has not been implemented. Students do not understand vocabulary in English, this is because the existing vocabulary has different ways of reading and writing. So that learning activities tend to be passive and less enthusiastic. Teachers still lack references related to English learning methods. So, we need a reference that supports the method of learning English. We carried out this training activity offline at RAM Arif Rahman. The activity is divided into 4 stages, namely: Pretest, Presentation of theory, Implementation of Practice, and Posttest. There are three traditional games (Local Wisdom Game) that are trained to participants and linked to basic English material for early childhood. The games include: Dragon Snake Game to teach Alphabet material, Game Eklek Fruits material, Jump Rope Game to teach Parts of Body material. The results of the posttest showed that the participants were enthusiastic and could understand well the material that had been given. Participants will apply the method in learning activities.

Keywords local wisdom game, RAM Arif Rahman, learning English

Abstrak

RAM Arif Rahman adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di tingkat Taman Kanak-Kanak. Sekolah tersebut memiliki tenaga pengajar yang profesional, terbukti dari 9 tenaga pengajar terdapat 4 yang sudah tersertifikasi. Ketersediaan sarana prasarana juga cukup memadai, baik dalam bentuk media pembelajaran, ruang kelas, dan ruang bermain. Namun, terdapat beberapa masalah pada sekolah tersebut, diantaranya: belum terlaksananya materi Bahasa Inggris dan penerapan metode pembelajarannya. Siswa kurang memahami kosa kata dalam Bahasa Inggris, hal tersebut disebabkan karena kosakata yang ada memiliki perbedaan cara baca dan penulisannya. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung pasif dan kurang bersemangat. Guru masih minim referensi terkait metode pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga diperlukan referensi yang mendukung tentang metode pembelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pelatihan ini kami lakukan secara offline yang bertempat di RAM Arif Rahman. Kegiatan tersebut dibagi dalam 4 tahapan, yaitu: Pretest, Penyampaian teori, Pelaksanaan Praktik, dan Posttest. Terdapat tiga permainan tradisional (Local Wisdom Game) yang dilatihkan kepada peserta dan dihubungkan dengan materi dasar Bahasa Inggris untuk anak usia dini. Permainan tersebut diantaranya: Permainan Ular Naga untuk mengajar

materi Alphabet, Permainan Engklek untuk mengajar materi Fruits, Permainan Lompat Tali untuk mengajar materi Parts of Body. Hasil posttest menunjukkan bahwa peserta antusias dan dapat memahami dengan baik materi yang telah diberikan. Peserta akan mengaplikasikan metode tersebut pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci local wisdom game, RAM Arif Rahman, pembelajaran bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang berusia 4-6 tahun yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Pendidikan Taman Kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakter anak, dalam upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar, tetapi melalui pembelajaran yang dialami oleh anak (Kemendikbud, 2020). Dengan kata lain pembelajaran pada anak usia dini harus dapat dihubungkan dengan pengalaman pribadi mereka secara tematik. Diharapkan pembelajaran yang anak dapatkan dapat diterapkan pada kehidupan mereka baik di lingkungan rumah, sekolah, ataupun masyarakat.

Guru Taman Kanak-kanak dituntut mampu merancang, mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan anak Taman Kanak-kanak, keadaan lingkungan sekitar, ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan serta kondisi Taman Kanak-kanak sebagai pendukung kelancaran proses pembelajaran yang diharapkan oleh pemerintah (Kemendikbud, 2020). Pernyataan tersebut bermakna sebagai guru kita harus dapat menganalisa kebutuhan siswa dan memberikan perlakuan sesuai dengan kondisi siswa yang didukung dengan sarana prasarana yang ada di sekolah. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang variatif. Media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat antusias mengikuti pembelajaran. Adapun metode pembelajaran yang dapat dilakukan dapat berupa kegiatan yang dapat mengaktifkan siswa dan membuat mereka senang sehingga mereka akan lebih semangat dalam belajar.

RAM Arif Rahman adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di tingkat Taman Kanak-Kanak. Sekolah tersebut memiliki tenaga pengajar yang profesional, terbukti dari 9 tenaga pengajar terdapat 4 yang sudah tersertifikasi. Ketersediaan sarana prasarana juga cukup memadai, baik dalam bentuk media pembelajaran, ruang kelas, dan ruang bermain. Namun, terdapat beberapa masalah pada sekolah tersebut, diantaranya: belum terlaksanannya materi Bahasa Inggris dan penerapan metode pembelajarannya.

Menurut Yamin (2017) terdapat beberapa metode pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini diantaranya: 1) *Total Physical Response*, 2) *The Reading Method*, 3) *Songs and Game*, and 4) *Field Study*. *Total Physical Response* merupakan suatu metode yang diturunkan dari *The Natural Approach*. Secara garis besar, *The Natural Approach* ini menyatakan bahwa belajar suatu bahasa asing harus dilakukan secara alamiah, menyerupai proses belajar bahasa ibu. *The Reading Method* menekankan pada membaca sebagai kegiatan utama

belajar Bahasa Inggris. *Songs and Games* dapat memiliki dua fungsi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, berbagai macam permainan dan lagu-lagu dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris, seperti kosakata, pengucapan, dan kelancaran (*fluency*). Kedua, permainan dan lagu dapat memperkenalkan masyarakat dan budaya pemakai bahasa Inggris sebagai bahasa pertama. *Field Study* adalah metode pembelajaran secara langsung. Dari keempat metode pembelajaran tersebut *Songs and Games* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dan dapat dihubungkan dengan permainan tradisional.

Menurut Andriani (2012) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Dikarenakan beberapa faktor, selain karena perubahan zaman, perubahan lingkungan juga turut mempengaruhi aktivitas anak-anak kecil dilingkungannya. Seperti perkembangan rumah, pertokoan, perumahan yang turut memperkecil area anak-anak. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter. Anak usia dini perlu diberikan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka yaitu bermain. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya.

Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan menyenangkan yang membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberi kegembiraan. Permainan tradisional sangat tepat dilakukan sebagai media belajar melalui bermain. Dengan bermain diharapkan dapat membentuk kepribadian seperti sikap tanggung jawab, disiplin, menghargai orang lain, pantang menyerah, memperbanyak kosa kata dan yang paling penting anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan bermain.

A. Analisis Situasi Mitra

Mitra yang bekerja sama dengan pengabdian adalah RAM Arif Rahman. RAM singkatan dari Roudlotul Athfal Muslimat atau sama dengan Taman Kanak-Kanak Muslimat. Sekolah tersebut berlokasi di jalan KH. Wahab Hasbulloh Gang Arif Rahman Sambong Santren Jombang. RAM Arif Rahman adalah salah satu sekolah yang dikelola di bawah naungan Yayasan Arif Rahman yang dipimpin oleh Bapak H. Munadji Malik, S.Ag. M.M. sebagai Kepala Yayasan. Selain sekolah tersebut terdapat juga KB (Kelompok Bermain) Arif Rahman yang masuk di pagi hari dan TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Arif Rahman yang masuk di sore hari. Masing-masing unit memiliki tempat tersendiri untuk pelaksanaan kegiatan pendidikan.

RAM Arif Rahman salah satu sekolah pendidikan anak usia dini yang cukup besar, memiliki total 107 siswa yang belajar bersama di sekolah tersebut. Untuk tenaga pekerja ada 10 orang yang terdiri dari; 1 kepala sekolah, 8 guru, dan 1 pengelola tata usaha. Saat ini, RAM Arif Rahman menerapkan system *shifting* untuk proses belajar dan tiap *shift* memiliki durasi 60 menit. Hal

tersebut dikarenakan oleh situasi pandemic dimana wilayah Jombang masih level 3, jadi semua sector yang ada khususnya sector pendidikan harus melaksanakan kegiatan sesuai dengan kondisi terkini.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra RAM Arif Rahman, terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, diantaranya:

1. Siswa kurang memahami kosa kata dalam Bahasa Inggris, hal tersebut disebabkan karena kosakata yang ada memiliki perbedaan cara baca dan penulisannya. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung pasif dan kurang bersemangat.
2. Guru masih minim referensi terkait metode pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga diperlukan referensi yang mendukung tentang metode pembelajaran Bahasa Inggris

Dari permasalahan tersebut, tim pengabdian dan mitra bersepakat untuk fokus pada pelatihan metode pembelajaran Bahasa Inggris untuk guru RAM Arif Rahman.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini kami lakukan secara *offline* yang bertempat di RAM Arif Rahman. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pelatihan metode *Local Wisdom Game* untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi *Young Learners* di RAM Arif Rahman Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat digambarkan pada gambar di atas, dimana terdapat tiga tahapan utama yang telah dilakukan, diantaranya: Persiapan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahapan-tahapan berikut dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Dalam tahapan ini pengabdian membagi menjadi dua tahap, yaitu tahap perizinan kepada mitra. Tahap perizinan telah dilakukan oleh pengabdian sebelum dan sesudah proposal didanai. Sebelum proposal didanai, pengabdian telah menghubungi mitra dan berdiskusi terkait permasalahan yang dihadapi. Setelah melalui tahapan diskusi pengabdian dan mitra menemukan masalah yang perlu untuk diberikan solusi. Setelah terjadi kesepakatan, pengabdian meminta surat kesediaan mitra melakukan kerjasama dengan pengabdian. Setelah proposal didanai pengabdian melakukan perizinan kepada mitra untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan memberikan surat tugas dan proposal kepada mitra. Selanjutnya kami menentukan jadwal yang sesuai dengan mitra untuk melaksanakan kegiatan pelatihan.

Tahap selanjutnya yakni persiapan materi, dalam tahapan ini pengabdian menyiapkan serangkaian materi yang diberikan saat pelatihan dan membagi tugas tim pengabdian untuk kelancaran kegiatan tersebut.

2. Tahap Implementasi, tahap ini merupakan tahapan inti yakni memberikan pelatihan kepada mitra. Pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat, 1 Juli 2022 pada pukul 08.00 – 11.00 WIB yang bertempat di RAM Arif Rahman. Pelaksanaan pelatihan terdapat beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Pretest

Pretest diberikan oleh pengabdian dan diisi oleh peserta di awal kegiatan. Tujuan dari pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta pelatihan.

b. Pemberian Teori

Teori dibagi menjadi 2 tahapan, yakni: teori umum dan teori khusus. Dalam teori umum menjelaskan tentang definisi, contoh, kategori, dan manfaat permainan tradisional. Teori khusus menjelaskan tentang aplikasi permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kombinasi dengan penggunaan lagu.

c. Praktik Metode Pembelajaran

Kegiatan praktik dikhususkan pada praktik penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Peserta diarahkan untuk praktik secara langsung menggunakan metode tersebut.

d. Posttest

Posttest diberikan oleh pengabdian dan diisi oleh peserta di akhir kegiatan. Tujuan dari posttest adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi dalam pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa Pelatihan Metode *Local Wisdom Game* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris bagi *Young Learners* di RAM Arif Rahman. Adapun hasil kegiatan diuraikan berdasarkan metode pelaksanaan, kendala, saran, dan keberlanjutan program.

1. Persiapan

Pada tahapan ini kegiatan yang telah dilaksanakan oleh pengabdian adalah melakukan perizinan kepada mitra dan melakukan persiapan materi sebelum pelaksanaan pelatihan. Pertama, pengabdian melakukan perizinan kerjasama kepada mitra pada tanggal 10 Februari 2022. Mitra dan pengabdian melakukan diskusi terkait masalah yang ada di sekolah mitra. Setelah melaksanakan diskusi disepakati kegiatan pelatihan fokus pada pelatihan metode pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan menggunakan metode *Local Wisdom Game*. Pengabdian mendapatkan surat kesediaan kerjasama dari mitra (surat terlampir) untuk digunakan sebagai syarat pengajuan proposal. Kedua, setelah proposal didanai pengabdian melakukan perizinan kepada mitra untuk pelaksanaan pelatihan. Pada tanggal 28 Mei 2022 pengabdian melakukan perizinan kegiatan dengan menemui Ibu Kepala RAM Arif Rahman, Rohlim Muazah, S.Pdi, dengan menyerahkan surat tugas dan proposal kegiatan kami. Di awal kami menjelaskan deskripsi kegiatan yang akan kami lakukan. Setelah diskusi dengan Ibu Kepala, beliau memberikan penjelasan bahwa kegiatan pelatihan bisa dilaksanakan di atas tanggal 18 Juni 2022 dikarenakan pihak sekolah masih fokus pada kegiatan ujian akhir dan kelulusan. Setelah diskusi kami memutuskan kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 1 Juli 2022 pada pukul 08.00-11.00 WIB yang bertempat di RAM Arif Rahman.

2. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan inti dimana kegiatan pelatihan tersebut dilaksanakan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat, 1 Juli 2022 pada pukul 08.00-11.00 WIB yang diikuti oleh 10 peserta terdiri dari guru dan karyawan RAM Arif Rahman. Kegiatan tersebut dibagi dalam 4 tahapan, yaitu: Pretest, Penyampaian teori, Pelaksanaan Praktik, dan Posttest. Deskripsi pelaksanaan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

a. Pretest

Pretest adalah pertanyaan yang diberikan oleh pengabdian kepada peserta pelatihan di awal kegiatan sebelum materi disampaikan. Pretest terdiri dari 5 pertanyaan essay terkait materi pelatihan. Pertanyaan dalam pretest adalah sebagai berikut:

1) *Apakah Anda mengetahui Local Wisdom Game?*

Pertanyaan tersebut bertujuan untuk menggali informasi apakah peserta pelatihan sudah mengetahui metode pembelajaran yang akan dibahas dalam pelatihan. Dengan mengetahui kondisi awal peserta dapat membantu pemateri untuk memutuskan ritme penjelasan teori. Dari hasil jawaban peserta bahwa total 10 peserta menjawab “ya” yang berarti mereka mengetahui apa yang dimaksud dengan metode Local Wisdom Game.

2) *Apakah Anda mengetahui manfaat dari Local Wisdom Game?*

Pertanyaan tersebut bertujuan untuk menggali informasi pemahaman terkait manfaat metode pembelajaran Local Wisdom Game. Dari hasil jawaban 8 peserta menjawab “Ya” dan 2 peserta menjawab “Tidak”. Maknanya belum semua peserta memahami manfaat menggunakan Local Wisdom Game dalam pembelajaran. Setelah dilakukan tanya jawab terkait isian jawaban peserta di pretest, peserta memberikan feedback manfaat secara umum, seperti: melatih kerjasama, melatih kekompakan, dan melatih ketangkasan.

3) *Apakah Anda pernah menggunakan Local Wisdom Game dalam pembelajaran?*

Pertanyaan tersebut bertujuan menggali informasi tentang pengalaman peserta dalam menggunakan metode Local Wisdom Game dalam pembelajaran. 9 dari total peserta 10 menjawab “Iya” pernah menggunakan metode tersebut ketika mengajar. Setelah kami konfirmasi peserta menggunakan metode tersebut hanya untuk memperkenalkan permainan tradisional tersebut kepada anak-anak tanpa dihubungkan dengan materi pembelajaran. Hal ini bermakna bahwa peserta perlu diberikan edukasi bagaimana menghubungkan materi khususnya Bahasa Inggris dengan menggunakan metode tersebut.

4) *Pada materi apa Anda menggunakan Local Wisdom Game?*

Pertanyaan tersebut bertujuan untuk menjawab pertanyaan sebelumnya jika peserta menjawab pernah menggunakan kegiatan tersebut. Dari hasil pretest 4 peserta menjawab bahwa materi tersebut digunakan saat pembelajaran di luar kelas, 1 peserta menjawab materi tersebut digunakan saat bermain bersama, 1 peserta menjawab digunakan pada materi kognitif, fisik motoric, dan bahasa, 1 peserta menjawab digunakan

untuk membuka pembelajaran, 1 orang menjawab digunakan pada tema “Negaraku” dan 2 peserta menjawab “Iya”. Dari hasil isian pretest di atas dapat dimaknai bahwa pelatihan tersebut sangat perlu untuk dilaksanakan untuk memberikan wawasan bagi peserta materi apa saja yang dapat diajarkan dengan menggunakan metode tersebut.

5) *Apa yang Anda harapkan dari pelaksanaan Pelatihan Local Wisdom Game?*

Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui harapan dari peserta pada pelaksanaan kegiatan pelatihan. Sebagian besar dari peserta menuliskan harapan dari pelatihan tersebut agar peserta mendapatkan wawasan terkait metode pembelajaran baru yang dapat diterapkan kepada peserta didiknya.

b. Penyampaian Teori

Dalam penyampaian teori dibagi menjadi 2 tahapan yakni, teori umum dan teori khusus. Adapun deskripsi teori adalah sebagai berikut:

1) Teori Umum

Pada teori umum pengabdian menyampaikan materi dalam bentuk powerpoint. Teori umum dibagi menjadi 4 bagian sebagai berikut:

a) Definisi secara umum

Local Wisdom Game adalah permainan tradisional yang berasal dari tiap daerah. Menurut Andriani (2012) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat di suatu tempat

b) Contoh permainan tradisional

Terdapat berbagai macam permainan tradisional yang dikenalkan oleh pengabdian, diantaranya: permainan egrang, permainan lompat tali, permainan egrang, permainan patil lele, permainan gobak sodor, permainan congklak, permainan engklek, dan permainan ular naga

2) Teori Khusus

Yang dimaksud dalam teori khusus adalah bagaimana metode permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi tertentu. Pada pelatihan ini pengabdian memberikan 3 contoh metode permainan tradisional dengan materi Bahasa Inggris. Adapun deskripsi metode tersebut adalah sebagai berikut:

a) Permainan Tradisional Ular Naga

Permainan ular naga dilaksanakan secara berkelompok. Materi yang diajarkan adalah *Alphabet*. Pada sesi ini, pengabdian memberikan kegiatan sebagai berikut:

(1) Pengabdian mencontohkan cara pelafalan alphabet dalam Bahasa Inggris

(2) Pengabdian meminta peserta untuk mengulang apa yang diucapkan

- (3) Pengabdi menjelaskan beberapa huruf yang perlu penekanan dalam melafalkan
- (4) Pengabdi melakukan “drilling” cara melafalkan alphabet dengan cara: melafalkan bersama-sama, melafalkan satu persatu, melafalkan secara bergantian.
- (5) Pengabdi memberikan contoh lagu dalam Bahasa Inggris tentang alphabet
- (6) Pengabdi mengajak peserta bernyanyi bersama-sama

b) Permainan Traditional Engklek

Permainan engklek dilaksanakan secara individu. Materi yang diajarkan adalah *Fruits*. Pada sesi ini, pengabdi memberikan kegiatan sebagai berikut:

- (1) Pengabdi memberikan kartu bergambarkan buah
- (2) Pengabdi memberikan contoh cara melafalkan nama buah dalam Bahasa Inggris
- (3) Pengabdi melakukan “drilling” kepada peserta tentang nama-nama buah dengan menunjukkan kartu bergambarkan buah
- (4) “drilling” dilakukan dengan cara bersama-sama, individu, dan bergantian.

c) Permainan Traditional Lompat Tali

Permainan Lompat Tali membutuhkan 2 anak untuk memegang ujung tali dan anak yang lain melompat tali tersebut. Materi yang diajarkan adalah *Parts of Body*. Pada sesi ini pengabdi memberikan kegiatan sebagai berikut:

- (1) Pengabdi memberikan contoh melafalkan kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh dalam Bahasa Inggris dengan cara menunjuk secara langsung bagian tubuh
- (2) Peserta diminta untuk menirukan apa yang diucapkan oleh pengabdi
- (3) Peserta bersama pengabdi menyebutkan bagian tubuh dengan menunjuk secara langsung
- (4) Pengabdi memberikan pertanyaan satu persatu kosakata anggota tubuh kepada peserta
- (5) Pengabdi memberikan contoh lagu dalam bahasa Inggris terkait materi *Parts of Body*
- (6) Pengabdi dan peserta bersama-sama menyebutkan anggota tubuh dengan menyanyikan lagu

c. Pelaksanaan Praktik

Pelaksanaan praktik dilaksanakan di halaman sekolah karena membutuhkan tempat yang luas untuk melaksanakan kegiatan praktik bermain permainan traditional. Adapun pelaksanaan praktik yang sudah berjalan adalah sebagai berikut:

1) Praktik permainan ular naga

Dalam permainan ini pengabdi memberikan tahapan permainan sebagai berikut:

- a) Pengabdi menginstruksikan kepada peserta untuk membuat lingkaran besar
- b) Pengabdi mengajak peserta untuk menyanyikan alphabet bersama-sama
- c) Pengabdi menjelaskan aturan bermain ular naga, yakni: memilih 2 peserta untuk menjadi penjaga dengan cara “Hompimpa”, menginstruksikan peserta lain untuk membentuk ular naga, ular naga berjalan melewati terowongan dengan menyanyikan lagu alphabet, ketika lagu berhenti 1 anak terkunci di terowongan dan harus bisa melafalkan alphabet yang dibawa oleh pengabdi, kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai semua peserta kebagian.
- d) Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai seluruh peserta mendapatkan bagian yang sama

Dalam kegiatan tersebut di atas, peserta dilatih untuk belajar alphabet sambil bermain dan bernyanyi bersama. Peserta juga belajar berani menjawab pertanyaan secara individu. Berikut dokumentasi penggunaan permainan ular naga:

Gambar 1 Praktik Permainan Ular Naga



- 2) Praktik permainan engklek

Dalam permainan ini, pengabdi membagi dalam tahapan berikut:

 - (a) Melakukan “drilling” kepada peserta dengan menunjukkan kartu buah
 - (b) Meletakkan kartu-kartu tersebut ke dalam kotak permainan engklek
 - (c) Peserta membuat satu barisan dan bersiap melakukan praktik
 - (d) Peserta satu persatu melakukan permainan engklek
 - (e) Peserta melemparkan “senjata” ke salah satu kotak engklek

- (f) Sebelum bermain, peserta harus dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris yang ada di dalam kartu
- (g) Ketika tidak bisa menjawab, peserta tidak diperkenankan melanjutkan permainan. Ketika bisa menjawab, peserta berhak melanjutkan permainan

Gambar 2. Praktik Bermain Permainan Englek



- 3) Praktik permainan lompat tali
 - Dalam permainan ini, pengabdi membagi dalam tahapan berikut:
 - (1) Melakukan “drilling” kepada peserta dengan menyebutkan bagian anggota tubuh dalam Bahasa Inggris
 - (2) Pengabdi mengajak peserta bernyanyi bersama tentang *Parts of Body*
 - (3) Pengabdi menjelaskan aturan main permainan lompat tali
 - (4) Peserta melakukan “Hompimpa” untuk memilih 2 peserta sebagai pemegang ujung karet
 - (5) Pengabdi mengintruksikan kepada 2 pemegang ujung karet untuk meletakkan pada bagian anggota tubuh
 - (6) Peserta yang lain menyebutkan bagian anggota tubuh tersebut dengan benar
 - (7) Setelah menyebutkan kosakata tersebut dengan benar, peserta diperbolehkan melompat di atas tali
 - (8) Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai seluruh peserta mendapatkan kesempatan yang sama

Gambar 3 Praktik Bermain Lompat Tali



d. Posttest

Posttest diberikan kepada peserta setelah pelatihan selesai. Tujuan dari posttest adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terkait materi yang telah didapatkan. Posttest berisi 5 pertanyaan dalam bentuk essay. Hasil pengisian posttest adalah sebagai berikut:

- 1) *Apakah Local Wisdom Game merupakan metode pembelajaran yang menarik?*

Hasil dari isian posttest menunjukkan seluruh peserta menjawab “Iya”. Hal tersebut bermakna metode yang telah diberikan dalam pelatihan tersebut menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) *Apakah Anda memahami manfaat Local Wisdom Game dalam Pembelajaran?*

Hasil dari isian terkait pertanyaan di atas adalah seluruh peserta menyatakan memahami kandungan manfaat pada penggunaan permainan traditional sebagai metode pembelajaran Bahasa Inggris.

- 3) *Apakah Anda akan menggunakan Local Wisdom Game dalam pembelajaran?*

Dari pertanyaan tersebut di atas seluruh peserta menjawab “Iya” akan menggunakan metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) *Pada materi apa Anda akan menggunakan Local Wisdom Game?*

Pada pertanyaan ke empat, peserta mempunyai variasi jawaban. Berdasarkan isian posttest bahwa peserta akan menggunakan metode tersebut untuk beberapa materi, diantaranya: *Animals, Parts of Body, Alphabet, Outdorr Activity*, dan tema yang lain,

- 5) *Apa yang Anda dapatkan setelah mengikuti pelatihan tentang Local Wisdom Game?*

Berdasarkan isian posttest, bahwa setelah mengikuti kegiatan tersebut peserta mendapatkan: hal baru yang dapat menimbulkan kesenangan dan semangat, referensi baru dalam materi pembelajaran, pengalaman yang bermanfaat, hal baru yang dapat menyegarkan pikiran, kesegaran jasmani, dan kesegaran rohani, dan mengetahui bagaimana cara menghubungkan materi dengan metode permainan traditional.

3. Evaluasi

Dalam kegiatan evaluasi, pengabdian melakukan diskusi tanya jawab kepada peserta terkait metode yang telah dilatihkan. Beberapa tanggapan dari peserta dalam kegiatan evaluasi adalah sebagai berikut:

- a. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta mengetahui bagaimana caranya menggunakan metode permainan traditional dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya
- b. Peserta mempunyai referensi baru untuk dapat memanfaatkan media (bermain engklek) dihubungkan dengan materi
- c. Permainan traditional bisa digunakan sebagai metode pembelajaran untuk semua tema yang ada

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di RAM Arif Rahman dapat berjalan dengan baik. Dari seluruh rangkaian kegiatan yang sudah terlaksana dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat tiga permainan traditional (Local Wisdom Game) yang dilatihkan kepada peserta dan dihubungkan dengan materi dasar Bahasa Inggris untuk anak usia dini. Permainan tersebut diantaranya:
 - a. Permainan Ular Naga untuk mengajar materi *Alphabet*
 - b. Permainan Engklek untuk mengajar materi *Fruits*
 - c. Permainan Lompat Tali untuk mengajar materi *Parts of Body*
2. Hasil posttest menunjukkan bahwa peserta antusias dan dapat memahami dengan baik materi yang telah diberikan. Peserta akan mengaplikasikan metode tersebut pada kegiatan pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan kendala yang dialami oleh pengabdi perlu diberikan saran sebagai berikut:

1. Pengabdi perlu membuat jadwal bertemu dengan mitra jauh sebelum kegiatan dilaksanakan
2. Pengabdi perlu membuat kesepakatan di awal terkait jadwal kegiatan
3. Pengabdi perlu melakukan pengecekan jauh hari sebelum pelaksanaan kegiatan

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada STKIP PGRI Jombang yang telah memberikan dana pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul: Pelatihan Metode *Local Wisdom Game* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris bagi *Young Learners* di RAM Arif Rahman. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta, pengabdi, dan STKIP PGRI Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- [2]. Kemendikbud. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Modul1)*. Jakarta: Direktorat Guru dan tenaga Kependidikan Pendidikan Anak usia Dini.
- [3]. Yamin, M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82–97. ISSN: 2337-9227