

PEMBELAJARAN DENGAN METODE PENGUMPULAN KOSA KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS BAGI ANAK-ANAK MELALUI GAME ONLINE FREE FIRE DI PESANTREN SERAMBI QUR'AN DEPOK

Imelda Malawaty Simorangkir¹, Yulia Sofiani², Yosi Maeleona Passandaran³

¹Pendidikan Bahasa Inggris, FBS, Universitas Indraprasta PGRI.

Email: imelsimorangkir@gmail.com

Disubmit: 30/06/2025 | Diterima: 28/08/2025 | Diterbitkan: 29/08/2025

ABSTRACT

The purpose of this Community Service activity at Serambi Qur'an Islamic Boarding School in Depok is to investigate the effectiveness of the Vocabulary Collection Method in improving children's English speaking abilities using the online game Free Fire. This activity explores how combining instructional techniques with well-liked online games can result in a more interesting and successful English learning experience, acknowledging the increasing popularity of digital games among young learners. Twenty students, ages 8 to 13, participated in observations, interviews, and assessments as part of this activity methodology. Those kids were urged to recognize, collect, and use new English words they came across while playing games by using the Vocabulary Collection Method. Participants' vocabulary usage, conversational confidence, and pronunciation all significantly improved over the course of an eight-week program. The results imply that integrating structured vocabulary exercises with digital gaming environments not only inspires students but also helps to connect informal leisure and formal language learning.

Keywords: community service, vocabulary collection method, speaking, game online, free fire

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat di Pondok Pesantren Serambi Qur'an, Depok ini adalah untuk mengetahui efektivitas Metode Pengumpulan Kosakata dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris anak-anak menggunakan permainan daring Free Fire. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Pondok Pesantren Serambi Qur'an, Depok ini mengeksplorasi bagaimana menggabungkan teknik pengajaran dengan permainan daring yang disukai dapat menghasilkan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih menarik dan berhasil, mengingat semakin populernya permainan digital di kalangan pelajar muda. Dua puluh siswa, usia 8 hingga 13 tahun, berpartisipasi dalam observasi, wawancara, dan penilaian sebagai bagian dari metodologi di dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Anak-anak di pesantren ini didorong untuk mengenali, mengumpulkan, dan menggunakan kata-kata bahasa Inggris baru yang mereka temukan saat bermain game dengan menggunakan Metode Pengumpulan Kosakata. Penggunaan kosakata, kepercayaan diri dalam percakapan, dan pengucapan peserta semuanya meningkat secara signifikan selama program delapan minggu. Hasilnya menyiratkan bahwa mengintegrasikan latihan kosakata terstruktur dengan lingkungan permainan digital tidak hanya menginspirasi siswa tetapi juga membantumenghubungkan waktu luang informal dan pembelajaran bahasa formal.

Kata Kunci: kegiatan pengabdian masyarakat, metode pengumpulan kosakata, berbicara, game online, free fire

Pendahuluan

Pengabdian masyarakat, yang akan dilakukan oleh tim kami akan mengambil tempat di Serambi Qur'an, yang berlokasi di Sawangan Depok. Adapun tujuan dari pengabdian masyarakat ini agar para peserta didik di Sekolah Master juga mengetahui

bahwa permainan game online juga dapat mendukung pelajaran mereka, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Dasar dari kegiatan pengabdian masyarakat ini karena, peneliti melihat, bahwa bahasa adalah salah satu hal yang paling penting dalam komunikasi dan digunakan sebagai alat komunikasi antara semua manusia di

dunia ini. Bahasa juga merupakan media komunikasi antara dua orang atau lebih. Bahasa adalah inti dari keberadaan manusia. Melalui bahasa kita mengekspresikan harapan, impian, atau keadaan kita. Studi tentang bahasa asing mempersiapkan kaum muda hari ini untuk kesempatan masa depan dengan mendukung pengajaran keterampilan dasar, mengembangkan pemahaman lintas budaya dan mempersiapkan kaum muda kita untuk memasuki pasar global. Bahasa Inggris adalah bahasa asing terkemuka di banyak negara, termasuk Indonesia. Ini bukan bahasa nasional atau bahasa resmi tetapi bahasa asing yang paling banyak diajarkan di semua tahap sistem pendidikan, terutama di Indonesia.

Berbicara bahasa asing kini menjadi syarat untuk mendapatkan pekerjaan. Persaingan yang akan muncul dengan sendirinya di dunia yang mengglobal ini menjadi penyebabnya. Di era teknologi digital saat ini, pendidik harus mampu mengikuti dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan aktivitas pendidikan. Oleh karena itu, teknologi dan kemanusiaan mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Sebaiknya teknologi dapat digunakan seefisien mungkin untuk memajukan berbagai aspek kehidupan mengingat betapa cepatnya perkembangannya. Teknologi dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, hal ini sangat membantu dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih kreatif, efisien, dan efektif dengan pemanfaatan teknologi. Kemajuan teknologi membawa dampak yang tidak dapat dipungkiri dalam bidang pendidikan. Ada banyak cara pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Misalnya, guru atau tenaga pengajar lainnya dapat dengan mudah menemukan bahan pendukung pengajaran secara online baik berupa artikel online, buku softcopy, video, maupun audio pembelajaran jika memiliki akses internet yang mudah. Teknologi dapat digunakan untuk mendukung pengajaran dalam

berbagai cara.

Oleh karena begitu banyak sumber daya yang tersedia, mempelajari bahasa asing tidak lagi membosankan atau menantang berkat perangkat lunak internet, yang menjadikannya platform yang paling nyaman, seperti game online. Permainan daring semakin populer di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa selama dua dekade terakhir. Permainan daring kini memungkinkan orang-orang dari berbagai negara untuk saling terhubung dan bermain bersama. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wahyuni (2021), banyak anak-anak yang gemar bermain permainan daring karena banyaknya platform yang dapat diakses oleh setiap orang, termasuk anak-anak, melalui ponsel kapan saja. Meningkatnya popularitas game daring meskipun teknologi berkembang pesat telah berdampak besar pada fleksibilitas dan pengembangan pribadi pemain. Semua kelompok usia, mulai dari taman kanak-kanak hingga mahasiswa hingga orang dewasa, memainkan game daring. Dengan demikian, perilaku dan prestasi anak-anak dapat diubah oleh pengaruh game daring, yang mengakibatkan penyimpangan sosial. Bermain video game menyebabkan kesulitan akademis, gangguan kepribadian, penyakit mental, dan bahkan aktivitas kriminal bagi banyak anak muda. Psikologi anak-anak dapat diubah oleh kualitas game daring yang membuat ketagihan.

Jenis kelamin dan usia tidak lagi terlihat bagi pengguna game daring. Orang dewasa, remaja, dan anak-anak usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar semuanya memainkan game daring. Mengingat hal ini, siswa sekolah dasar sering terlihat menggunakan ponsel atau gadget lainnya untuk bermain game daring. Siswa taman kanak-kanak dan Hermawan (2021) Siswa sekolah dasar adalah anak-anak berusia 5 sampai 12 tahun. Siswa dalam rentang usia ini memiliki kecenderungan untuk cepat menangkap hal-hal baru, terutama yang berkaitan dengan teknologi.

Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan bermain gim daring.

Kecanduan gim juga dapat berdampak secara emosional terhadap motivasi belajar anak. Secara psikomotorik, gim ini berdampak pada kesehatan fisik anak, termasuk ketegangan mata dan kurangnya sosialisasi dalam aktivitas sehari-hari. Serupa dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Fadillah & Suprayitno (2022), bermain gim daring dapat meningkatkan perhatian, kemampuan berbahasa asing, dan pergaulan sosial seseorang. Akan tetapi, Lutfiwati (2018) menegaskan bahwa dampak buruk lebih terasa pada perilaku anak dalam situasi sosial, seperti mudah gelisah, tidak menaati perintah orang tua, tidak sopan, lebih suka menyendiri, dan kesulitan mengatur waktu belajar.

Tekait bahasa, Puskur (2006) mengemukakan, bahwa bahasa adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan, ide, dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Bahasa Inggris adalah bahasa yang banyak digunakan setelah bahasa ibu, tidak hanya menggunakan bahasa yang baku atau bahasa resmi tetapi juga mencakup tentang komunikasi sehari-hari asalkan mudah dipahami oleh rekan bicaranya. Menurut Waluyo dkk (2010) menyatakan bahwa apabila kemampuan berkomunikasi dianggap sebagai tujuan akhir pembelajaran, maka hendaknya tidak hanya dipandang sebagai produk, tetapi juga sebagai proses. Implikasinya kemampuan berkomunikasi harus diajarkan, karena dengan diajarkannya komunikasi maka

kemampuan linguistik juga akan diajarkan. Waluyo (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran di tingkat SMP dan SMA yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa sangat penting dilaksanakan

Berangkat dari pemikiran di atas, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini mengangkat tema **PENGAJARAN METODE KEMAMPUAN BERBICARA DAN PENGUMPULAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS BAGI GURU MELLUI Game FREE FIRE**. Pengabdian masyarakat, yang akan dilakukan oleh tim kami akan mengambil tempat di Serambi Qur'an, yang berlokasi di Sawangan Depok. Adapun tujuan dari pengabdian masyarakat ini agar para peserta didik di Sekolah Master juga mengetahui bahwa permainan game online juga dapat mendukung pelajaran mereka, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Dasar dari kegiatan pengabdian masyarakat ini karena, peneliti melihat, bahwa bahasa adalah salah satu hal yang paling penting dalam komunikasi dan digunakan sebagai alat komunikasi antara semua manusia di dunia ini. Bahasa juga merupakan media komunikasi antara dua orang atau lebih. Bahasa adalah inti dari keberadaan manusia. Melalui bahasa kita mengekspresikan harapan, impian, atau keadaan kita. Studi tentang bahasa asing mempersiapkan kaum muda hari ini untuk kesempatan masa depan dengan mendukung pengajaran keterampilan dasar, mengembangkan pemahaman lintas budaya dan mempersiapkan kaum muda kita untuk memasuki pasar global. Bahasa Inggris adalah bahasa asing terkemuka di banyak negara, termasuk Indonesia. Ini bukan bahasa nasional atau bahasa resmi tetapi bahasa asing yang paling banyak diajarkan di semua tahap sistem pendidikan, terutama di Indonesia, khususnya

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang dan dibuat di

Pondok Pesantren Serambi Qur'an. Sasaran kegiatan adalah siswa pondok pesantren yang duduk di kelas sekolah menengah pertama dan atas agar nantinya mereka dapat dengan mudah mengerjakan tugas-tugas pekerjaan rumah khususnya dalam berbicara dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh guru mereka di sekolah, yang biasanya dengan melakukan perekaman video. Metode yang digunakan dalam pelatihan, selain metode langsung, juga dengan menggunakan video anak-anak yang menggunakan bahasa Inggris. Metode yang digunakan tersebut, melibatkan pengalaman langsung dilakukan oleh peserta didik dalam penggolongan

pengalaman belajar yang dituangkan dalam pengalaman.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam pelatihan ini adalah modul pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris yang diharapkan dapat membantu siswa Pondok Pesantren Serambi Qur'anl pasca pelatihan untuk berlatih menulis bahasa Inggris secara mandiri. Pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menyelidiki cara-cara mengembangkan keterampilan bercerita mereka dan untuk mendengar dari siswa tentang pengalaman mereka.

Tabel 1 Hasil Kegiatan

Kegiatan PKM	Hasil Kegiatan
Memberi pengetahuan tentang kosakata Para peserta dilatih pengucapan bahasa Inggris yang benar	Diberikan kosa kata dalam bahasa Inggris melalui teks cerita
Memberi pengetahuan tentang kosakata Membuat cerita dalam bahasa Inggris Mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar	Mampu merangkai kata kata dalam game Free Fire jadi kalimat
Peserta diperintah untuk mencari kata kata yang dapat mereka kuasai dari game Free Fire. Membangun kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Inggris	
Peserta merasa nyaman dalam berbahasa Inggris Mampu membangun motivasi Mampu berbahsa Inggris tanpa takut membuat kesalahan	Dengan menceritakan tentang game Free fire mampu mengekspresikan diri dalam bahasa Inggris

Hasil aktivitas PKM ini menghasilkan pengetahuan bahwa cara berbahasa para mpeserta didik bervariasi. Namun, secara rata-rata sikap berbahasa tersebut sangat tidak pantas untuk diucapkan oleh anak seusianya. Hal tersebut dapat terlihat dari perilaku dan cara berbicara mereka. Analisis data mengungkap sejumlah tema yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian pertama, yaitu tentang bagaimana mendongeng membantu perkembangan bicara anak-anak dengan melihat Tabel 1.

Hasil dari pengabdian masyarakat ini

adalah: Siswa diberikan daftar kata yang terkait dengan topik tersebut pada sesi pertama. Daftar kata tersebut disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar. Daftar pemahaman ini diberikan untuk memberikan siswa pemahaman umum tentang subjek yang akan dibahas di kelas. Setelah sesi selesai, daftar keahlian ini juga akan membantu siswa dalam memilih kata yang tepat untuk digunakan saat berbicara dalam bahasa Inggris. Dengan menggunakan latihan game online, santri pesantren ini dapat berlatih berbicara dan

memahami konten dengan lebih baik. Pengetahuan siswa tentang sebuah dongeng dan kemampuannya berbicara sambil menceritakannya berkorelasi langsung, sesuai dengan data yang dikumpulkan. Salah satu taktik yang digunakan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang isi narasi adalah dengan merangkum. Kemudian, mereka memperoleh pemahaman tentang tata bahasa di sesi kedua, yang akan mereka gunakan untuk menulis paragraf tentang subjek yang mereka pilih. Siswa harus memiliki pengetahuan tentang tata bahasa ini agar dapat menyusun kata-kata menjadi kalimat yang koheren.



Temuan utama dari pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bagaimana beragam permainan dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan produktif pelajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing, khususnya kemampuan berbicara dan menulis mereka. Pentingnya alat yang menarik dan interaktif sebagai pendorong yang kuat bagi pembelajaran dan kompetensi bahasa disorot dalam aktivitas ini. Terkait dengan game online, game online menyediakan media lain yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, memanfaatkan sifatnya yang interaktif dan menarik. Game-game ini, yang berkisar dari Free Fire hingga game role-playing. Korelasi Free Fire terhadap prestasi belajar Prestasi belajar, dalam pengertian yang

paling mendasar, mengacu pada hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran.

Hal ini mencerminkan pengalaman belajar siswa dan mencakup perubahan kognitif, emosional, dan kognitif. Nilai numerik atau hasil ujian digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris. Selama kegiatan ini berlangsung, peserta menilai bahwa pelatihan berbicara bahasa Inggris dengan melalui lagu yang mereka dengar, benar-benar bermanfaat dalam membantu mereka meningkatkan kemampuan menulis. Teknik ini membuat mereka menjadi percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diminta oleh guru mereka di sekolah. Oleh sebab itu mereka berharap kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan teknik lain yang dapat lebih meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris mereka. Berikut adalah hasil wawancara tim pengabdian masyarakat dengan peserta sehubungan pendapat mereka tentang manfaat kegiatan ini:

- Penguasaan kosa kata peserta semakin bertambah
- Pengetahuan akan penggunaan tenses semakin meningkat.
- Pemahaman bagaimana pengucapan kata semakin bertambah baik.
- Pemahaman bagaimana menceritakan kembali suatu masalah semakin meningkat.
- Kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris sederhana maupun kompleks bertambah.
- Bermanfaat sebagai bekal mereka dalam menumbuhkan kepercayaan diri, ketika berbicara dalam bahasa Inggris.
- Mendapatkan pembelajaran *Let's Talk English* yang dapat membantu mereka dalam belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa mengatakan bahwa sebelum mereka mengikuti pelatihan ini, mereka mendapatkan kesulitan dalam menulis paragraf bahasa Inggris. Mereka juga mengatakan bahwa mempelajari keterampilan menulis bahasa Inggris lebih sulit daripada keterampilan berbicara. Alasan mereka adalah, dalam menulis bahasa Inggris mereka harus

menguasai banyak hal terlebih dahulu seperti: kosa kata, struktur bahasa Inggris dan pronoun. Selain itu mereka harus memiliki kemampuan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang dapat dipahami. Karena para siswa tidak memiliki kemampuan yang dibutuhkan, mereka menjadi kesulitan ketika diminta menulis dalam bahasa Inggris terutama saat menceritakan tentang isi lagu. Oleh sebab itu ketika tim pengabdian masyarakat mensosialisasikan pelatihan ini kepada siswa di Pondok Pesantren Seramb Qur'an, mereka sangat senang dan bersemangat karena pada akhirnya mereka mendapatkan bimbingan dan bantuan dalam mempelajari keterampilan bahasa Inggris, yang sering dianggap salah satu mata pelajaran paling sulit

Di akhir kegiatan, siswa merasa kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka mengalami kemajuan. Hal ini ditandai dengan penguasaan kosa kata yang semakin bertambah, pemahaman dan penguasaan jenis-jenis tata bahasa yang semakin meningkat, kemampuan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang dapat dipahami meningkat dan kemampuan dalam mengembangkan sebuah ide menjadi sebuah paragraf yang bermakna juga semakin meningkat. Dengan demikian, tim pengabdian masyarakat menilai bahwa kegiatan ini benar-benar membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara dan mengumpulkan kosa kata dalam bahasa Inggris

Simpulan

Adapun simpulan dari pelatihan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris dengan menggunakan menggunakan lagu ini adalah:

1. Jam belajar yang singkat dan kurangnya penjelasan yang diberikan guru membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah terutama dalam mengerjakan test atau pekerjaan rumah bahasa Inggris. Oleh sebab itu, tim pengabdian masyarakat merasa perlu diadakan pelatihan kemampuan berbicara (dalam hal ini kelancaran berbicara dan menambah kosa kata) dalam bahasa Inggris yang nantinya akan membantu para siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah.

2. Tujuan Pelatihan kemampuan kemampuan berbicara (dalam hal ini menambah kosa kata dan kefasihan) bahasa Inggris dengan menggunakan game online adalah agar siswa dapat belajar dengan cara yang mudah dipahami, menyenangkan karena tidak ada tekanan dan tidak membosankan, karena melalui game online.
3. Hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: penguasaan kosa kata yang semakin bertambah, pemahaman dan penguasaan jenis-jenis tata bahasa yang semakin meningkat, kemampuan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang dapat dipahami meningkat dan kemampuan dalam berbicara dengan pronunciation (ucapan) yang baik dan benar semakin meningkat.
4. Dengan diberikannya pembelajaran *Let's Talk English Melalui Game Online*, siswa dapat mempelajari keterampilan berbicara bahasa Inggris secara mandiri usai pelatihan berakhir dan bahkan dapat menggunakan pembelajaran tersebut untuk membantu siswa-siswa lainnya yang belum berkesempatan mengikuti pelatihan

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada institusi penyedia dana pengabdian dan bukan diberikan kepada perorangan seperti Kepala Desa, dsb. Bagian ini ditujukan untuk memberikan penghargaan kepada institusi yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian.

Daftar Pustaka

- Fadillah, N., & Suprayitno. (2022). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iv Sd. Jpgsd, 10(7), 1619–1628.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

pgsd/article/view/47722/39909

- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki abad 21 yang dimulai pada tahun 2001 , terjadi (ponsel dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur canggih , mengambil foto , hingga mengikuti tren yang. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1219647&val=11211&title=Memahami%20Kecanduan%20Game%20Online%20Melalui%20Pendekatan%20Neurobiologi>
- Puskur.* (2006). Model Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Kelas Awal. Jakarta: Puskur-Balitbang Depdiknas.
- Waluyo, Kunardi, Joko, N.2010. Kemampuan dosen Mengimplementasikan Pendekatan Komunikatif dalam Pengejaran Bahasa Inggris di SMA dan SMK Kota Surakarta. *Jurnal Penelitian Paedagogia* Hal: 87-97.
file:///C:/Users/rstg/Downloads/221-1537-2-PB%20(1).pdf