



Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Anak Panti Asuhan Melalui Kegiatan Komunikatif dan Menyenangkan: Program Pengabdian di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep

**Achmad Faqih¹, Yuni Putri Utami², Awati Fane³, Lukman Hakim⁴, Marisa Linia⁵,
Lailiy Kurnia Ilahi⁶, Wahyudi⁷, Izzuddin⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas KH. Bahaudin Mudhary Madura, Sumenep, Indonesia

Telp: +03286771010, Sumenep, Indonesia 69451

E-mail: achmadfaqih@unibamadura.ac.id, yuniutami@unibamadura.ac.id, awatifane@unibamadura.ac.id,
lukman.hakim@unibamadura.ac.id, marisalinia@unibamadura.ac.id, lailiykurniaailahi@unibamadura.ac.id,
wahyudimr7@gmail.com, izzuddin_hakim@unibamadura.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-07-17

Revised : 2025-07-23

Accepted: 2025-07-28

KEYWORD

English Language, Speaking Skills, Fun Activities, Communicative Learning

KATA KUNCI

Bahasa Inggris, Kemampuan Berbicara, Kegiatan Menyenangkan, Pembelajaran Komunikatif

ABSTRACT

This community service activity aims to measure the impact of fun activities in English language learning on improving the speaking skills of children at Muhammadiyah Orphanage in Sumenep. The implemented activities included role-plays, language games, storytelling, and singing English songs. The study used a descriptive qualitative method with a naturalistic approach, supported by speaking assessments and learning experience questionnaires as primary instruments. The results showed a significant improvement across four speaking skill aspects: fluency, pronunciation, vocabulary use, and message delivery. The average speaking score increased from 3.05 to 4.33, indicating the effectiveness of the approach in a non-formal educational setting. In addition, the questionnaire results revealed that children felt more confident, motivated, and enjoyed the English learning process. These findings support the Communicative Language Teaching approach and Krashen's Affective Filter Hypothesis, both of which emphasize the importance of meaningful, low-pressure learning environments. Overall, this study recommends implementing fun-based learning methods as an effective strategy to enhance children's speaking abilities, particularly in educationally limited settings such as orphanages.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengukur dampak kegiatan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep. Kegiatan yang diterapkan meliputi role-play, permainan bahasa, storytelling, dan menyanyi lagu berbahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan naturalistik, serta melibatkan speaking assessment dan angket pengalaman belajar sebagai instrumen utama. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada empat aspek kemampuan berbicara: kelancaran, pengucapan, kosakata, dan penyampaian pesan. Rata-rata skor speaking meningkat dari 3.05 menjadi 4.33, menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam konteks nonformal. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa anak-anak merasa lebih percaya diri, termotivasi, dan menikmati proses belajar bahasa Inggris. Temuan ini mendukung teori *Communicative Language*

Teaching dan *Affective Filter Hypothesis*, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna dan bebas tekanan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran berbasis kegiatan menyenangkan sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris anak-anak, terutama di lingkungan yang memiliki keterbatasan akses pendidikan formal.

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global. Penguasaan bahasa Inggris, terutama keterampilan berbicara (*speaking*), sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global saat ini. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, kemampuan berbicara menjadi indikator utama keberhasilan komunikasi karena mencerminkan sejauh mana seseorang dapat menggunakan bahasa dalam kehidupan nyata (Brown & Lee, 2015). Namun, dalam praktiknya, banyak pembelajar, khususnya anak-anak di lingkungan terbatas seperti panti asuhan, mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan ini.

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan umumnya menghadapi berbagai keterbatasan, mulai dari akses terhadap pendidikan yang memadai, lingkungan belajar yang mendukung, hingga rendahnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Inggris sering kali hanya berfokus pada aspek membaca dan menulis, sedangkan keterampilan berbicara dianggap sekunder. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan anak secara aktif, sehingga membuat proses belajar terasa membosankan dan tidak relevan dengan kebutuhan mereka (Harmer, 2007)). Hal ini menyebabkan anak-anak kurang termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Inggris dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini diperparah dengan kurangnya sumber daya yang tersedia di lingkungan panti asuhan. Keterbatasan tenaga pengajar, fasilitas, dan materi pembelajaran membuat proses belajar bahasa menjadi kurang optimal. Padahal, usia anak-anak adalah masa krusial dalam perkembangan bahasa, di mana metode belajar yang menyenangkan dan interaktif justru sangat diperlukan. Teori akuisisi bahasa kedua oleh Krashen (1982) menekankan pentingnya *low affective filter* yaitu kondisi belajar yang tidak menimbulkan tekanan emosional untuk mendukung anak belajar bahasa secara lebih alami (Krashen,

1982). Oleh karena itu, menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak.

Kegiatan menyenangkan (*fun activities*) dalam pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Kegiatan ini meliputi permainan bahasa (*language games*), *role play*, *storytelling*, menyanyi lagu berbahasa Inggris, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Communicative Language Teaching* (CLT), yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna dan otentik (Larsen-Freeman & Anderson, 2011). Dengan metode ini, anak-anak tidak hanya belajar struktur bahasa, tetapi juga bagaimana menggunakan bahasa tersebut dalam situasi nyata. Aktivitas-aktivitas tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa takut untuk berbicara, serta meningkatkan kepercayaan diri anak. Melihat efektifitas pendekatan tersebut dalam konteks umum pembelajaran Bahasa-khususnya untuk meningkatkan *speaking*-, sangat penting untuk mengaplikasikannya ada lingkungan yang memiliki tantangan khusus, seperti di panti asuhan.

Panti Asuhan Muhammadiyah sebagai salah satu lembaga sosial yang menampung anak-anak usia sekolah menjadi sasaran strategis untuk program peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, terutama dalam aspek *speaking*. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi hambatan tersebut. Melalui kegiatan-kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti permainan bahasa, *role play*, *storytelling*, dan lagu berbahasa Inggris, anak-anak dapat belajar berbicara dengan lebih alami, tanpa tekanan, dan dengan rasa percaya diri yang meningkat.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana kegiatan menyenangkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah. kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan, mengevaluasi keterlibatan anak dalam setiap sesi,

serta menilai perkembangan keterampilan berbicara mereka setelah mengikuti rangkaian aktivitas tersebut. Melalui kegiatan yang dirancang secara sistematis dan berbasis pengalaman langsung, diharapkan anak-anak dapat memperoleh kesempatan lebih banyak untuk berbicara, berekspresi, dan membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

2. Tinjauan Literatur

Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris telah lama diakui sebagai elemen krusial dalam penguasaan bahasa, khususnya dalam konteks English as a Foreign Language (EFL). Sebagai salah satu keterampilan produktif, kemampuan berbicara menjadi indikator penting dalam interaksi sosial dan keberhasilan komunikasi, baik dalam konteks akademik maupun nonformal. Leong & Ahmadi, (2017) menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya mencakup kemampuan mengucapkan kata-kata, tetapi juga melibatkan kelancaran, pelafalan, akurasi, dan kelengkapan makna yang menyatu dalam penyampaian pesan secara efektif.

Dalam konteks pembelajaran anak-anak di lingkungan nonformal seperti panti asuhan, pengembangan keterampilan berbicara tidak hanya menghadapi tantangan linguistik, tetapi juga hambatan afektif. Kiruthiga dan Christopher (2024) menyebutkan bahwa faktor-faktor seperti kecemasan, kurangnya motivasi, dan rendahnya rasa percaya diri berkontribusi terhadap rendahnya performa berbicara siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dimensi afektif menjadi sangat penting. Kiruthiga & Christopher, (2022); Richards & Renadya, (2002), melalui teori *Affective Filter Hypothesis*, menekankan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan dapat menurunkan hambatan afektif dan memfasilitasi pemerolehan bahasa yang lebih efektif.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif adalah pembelajaran berbasis kegiatan menyenangkan. Şevik, (2011) menunjukkan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan pengucapan dan ritme berbicara anak-anak secara signifikan, karena melibatkan unsur musikal yang memudahkan internalisasi pola bunyi bahasa. Palupi et al., (2022) menegaskan bahwa lagu dapat meningkatkan pelafalan siswa melalui pengulangan yang menyenangkan. Selain lagu, storytelling terbukti dapat meningkatkan kemampuan struktur kalimat, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri siswa

dalam berbicara (Amaliah et al., 2022). Sementara itu, aktivitas role-play membantu siswa mempraktikkan bahasa dalam konteks nyata dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal (Risqi Ekanti Ayuningtyas Palupi et al., 2023).

Penggunaan permainan bahasa juga menjadi strategi yang relevan dalam meningkatkan kelancaran berbicara siswa. Cheep-Aranai, (2016) dalam studinya menunjukkan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran bahasa menghasilkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih positif. Pembelajaran berbasis pengalaman langsung sebagaimana dikemukakan oleh Kolb, (1984) juga memberikan fondasi penting dalam desain kegiatan pembelajaran yang bermakna, di mana anak-anak belajar melalui keterlibatan langsung dan refleksi atas pengalaman nyata. Dalam studi yang dilakukan oleh Bsharat, (2021), penggunaan lagu dan aktivitas kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa EFL secara signifikan.

Dalam hal kerangka konseptual, pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) memberikan landasan metodologis yang kuat. Otoluwa et al., (2022) menekankan bahwa CLT mendorong penggunaan bahasa dalam konteks nyata, menekankan pada fungsi komunikasi, bukan sekadar struktur gramatikal. Dalam lingkungan nonformal seperti panti asuhan, CLT menjadi pendekatan yang inklusif dan adaptif, sebagaimana dicontohkan dalam studi oleh Bobrova et al., (2021) yang menemukan bahwa penerapan CLT meningkatkan partisipasi anak dan keberanian mereka dalam berbicara. Sukmaningrum et al., (2022) juga melaporkan bahwa praktik CLT yang mengintegrasikan storytelling dan diskusi kelompok mampu meningkatkan fluency dan penguasaan kosakata fungsional siswa secara bermakna.

Dengan demikian, literatur yang ada menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara bahasa Inggris akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, kontekstual, dan memperhatikan aspek afektif peserta didik. Strategi-strategi seperti lagu, permainan, storytelling, role-play, dan kegiatan berbasis pengalaman nyata tidak hanya meningkatkan aspek linguistik, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan kenyamanan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Pendekatan seperti ini juga sejalan dengan praktik pengabdian masyarakat berbasis edukasi yang menekankan pada keterlibatan anak secara

aktif dan menyenangkan, sebagaimana dikemukakan oleh Syamsuddin dan Baharuddin (2020), serta Sari dan Wibowo (2022) dalam konteks literasi dan pengembangan bahasa melalui kegiatan partisipatif yang kreatif.

3. Metode

1) Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma naturalistik, yang menempatkan realitas sosial sebagai sesuatu yang kontekstual dan subjektif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian yang ingin mengeksplorasi secara mendalam bagaimana kegiatan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan *speaking* anak-anak dalam konteks lingkungan nonformal seperti panti asuhan. Paradigma ini memungkinkan peneliti memahami proses pembelajaran secara holistik, termasuk faktor-faktor afektif dan sosial yang memengaruhi perkembangan kemampuan *speaking* anak-anak panti asuhan Muhammadiyah. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari: *speaking assessment* dan angket pengalaman belajar anak-anak panti asuhan.

2) Langkah-Langkah Pelaksanaan

Tahapan awal pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diawali dengan proses identifikasi dan koordinasi yang dilakukan melalui survei awal ke Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep guna memperoleh data mengenai kebutuhan anak-anak, jumlah peserta, serta kondisi pembelajaran bahasa Inggris yang telah berlangsung sebelumnya. Selanjutnya, tim pelaksana mengajukan permohonan izin resmi kepada pihak pengelola panti serta menyusun jadwal dan rencana kegiatan secara kolaboratif dengan pengurus panti guna memastikan keterlaksanaan program secara efektif. Setelah proses koordinasi awal, dilakukan penentuan subjek kegiatan dengan memilih peserta didik yang memenuhi kriteria usia dan menunjukkan kesediaan untuk mengikuti program. Untuk mendukung efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi partisipasi aktif, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Penjadwalan kegiatan pun dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kesiapan peserta dan ketersediaan waktu yang sesuai bagi seluruh pihak terkait.

3) Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 13 Februari 2025, pukul 08.00 WIB hingga selesai, bertempat di Musholla Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep. Kegiatan ini merupakan bagian dari implementasi tridharma perguruan tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat, khususnya dalam ranah sosial dan keagamaan, melalui keterlibatan aktif sivitas akademika dalam kegiatan berbasis kemasyarakatan.

4) *Speaking Assessment* untuk anak-anak Panti Asuhan

Instrumen pertama yang digunakan adalah *speaking assessment*, yang dirancang untuk menilai kemampuan berbicara mahasiswa dalam Bahasa Inggris. Penilaian ini dilakukan sebelum dan setelah anak-anak terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengukur perkembangan kemampuan *speaking* anak-anak panti asuhan dalam konteks praktis.

Prosedur penilaian:

- Sebelum kegiatan dimulai, anak-anak panti asuhan akan diuji kemampuannya *speaking*-nya dengan meminta mereka berbicara tentang topik umum yang relevan.
- Selama proses, anak-anak panti asuhan akan berlatih dan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.
- Setelah selesai, penilaian ulang akan dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam kefasihan, pengucapan, dan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris mereka dalam konteks yang lebih terarah dan profesional.

Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala penilaian yang mencakup aspek-aspek seperti kelancaran berbicara, pengucapan, kosakata, serta kemampuan dalam menyampikan pesan dengan jelas dan menarik.

5) Angket Pengalaman Belajar untuk anak-anak panti asuhan.

Untuk mengetahui pengalaman belajar anak-anak panti asuhan selama keterlibatan mereka dalam kegiatan ini, akan diberikan angket yang mengukur beberapa dimensi, seperti:

- Pengalaman dalam menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dalam konteks praktis.
- Pemahaman mereka mengenai pentingnya Bahasa Inggris secara global.
- Dampak keterlibatan mereka dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.

4. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengukur dampak kegiatan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris terhadap pengembangan kemampuan berbicara (*speaking*) anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui *speaking assessment* dan angket pengalaman belajar, hasil kegiatan ini menunjukkan dampak yang sangat positif. Kegiatan seperti *role-play*, permainan bahasa, *storytelling*, dan menyanyi lagu berbahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan kefasihan, pengucapan, penguasaan kosakata, serta kemampuan menyampaikan pesan secara lisan. Selain itu, kegiatan tersebut juga berhasil membangun kepercayaan diri dan motivasi anak untuk aktif berbicara dalam bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan.

1) Peningkatan Kemampuan Speaking anak-anak Panti Asuhan

Berdasarkan hasil *speaking assessment*, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran menyenangkan. *Assessment* dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan dengan empat aspek penilaian: kelancaran berbicara, pengucapan (*pronunciation*), penggunaan kosakata, dan kemampuan menyampaikan pesan.

a. Kelancaran Berbicara (*Fluency*)

Skor kelancaran berbicara meningkat dari 3.0 menjadi 4.3, dengan selisih +1.3. Sebelum kegiatan, sebagian besar anak mengalami jeda panjang ketika mencoba menyusun kalimat, menunjukkan bahwa mereka belum terbiasa berpikir dan berbicara secara bersamaan dalam bahasa Inggris. Namun setelah kegiatan, anak-anak terlihat lebih spontan dan lancar dalam menyampaikan pendapat, terutama selama aktivitas *role-play* dan *games*.

Peningkatan ini sejalan dengan teori *Communicative Language Teaching (CLT)*, yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara nyata dan bermakna dalam konteks komunikasi (Larsen-Freeman & Anderson, 2011). Dalam konteks ini, *fluency* meningkat karena anak-anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang menuntut mereka berbicara dalam bahasa Inggris tanpa tekanan yang berlebihan. ini sejalan dengan pendapat Savignon (2005) yang menjelaskan bahwa penggunaan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa kedua dapat meningkatkan

kelancaran berbicara anak-anak. Selain itu, *CLT* membantu menciptakan lingkungan belajar yang berorientasi pada makna, di mana siswa dilatih untuk menggunakan bahasa dalam konteks fungsional, bukan sekadar menghafal struktur (Richards & Rodgers, 2001).

b. Pengucapan (*Pronunciation*)

Aspek pengucapan meningkat dari 3.2 menjadi 4.4 (+1.2). Pada awalnya, pengucapan anak-anak sangat dipengaruhi oleh bunyi dalam bahasa ibu (bahasa Madura atau Indonesia), dan mereka sering kali merasa tidak yakin saat melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris. Kegiatan menyanyi lagu berbahasa Inggris serta pengulangan dalam permainan edukatif seperti *chanting games* dan *phonics puzzles* terbukti efektif membantu mereka mengenali bunyi-bunyi dalam bahasa target.

Menurut Harmer (2007), pengulangan secara berirama dalam suasana yang menyenangkan dapat memperkuat daya ingat dan memperbaiki pelafalan. Selain itu, teori *second language acquisition* oleh Krashen (1982) mendukung pentingnya lingkungan belajar dengan *low affective filter* untuk membantu pembelajar menyerap fonologi secara alami.

c. Penggunaan Kosakata (*Vocabulary Use*)

Skor penggunaan kosakata meningkat dari 2.9 menjadi 4.1 (+1.2). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa anak-anak mulai menguasai dan menggunakan lebih banyak kosakata dalam percakapan sehari-hari. Pada awal kegiatan, anak-anak cenderung mengulang kata yang sama dan mengalami kesulitan mencari padanan kata dalam bahasa Inggris. Namun, melalui aktivitas seperti *storytelling* interaktif, anak-anak mengenal dan menerapkan kosakata baru secara kontekstual.

Penggunaan kosakata yang meningkat menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*) memiliki dampak positif terhadap akuisisi leksikal. Hal ini didukung oleh Nation (2013), yang menekankan pentingnya keterpaparan terhadap kata-kata dalam konteks yang otentik untuk mempercepat penguasaan kosakata.

d. Kemampuan Menyampaikan Pesan (*Message Delivery*)

Aspek ini mencatat peningkatan tertinggi, dari 3.1 menjadi 4.5 (+1.4). Setelah kegiatan, anak-anak menjadi lebih mampu menyampaikan ide secara jelas, dengan susunan kalimat yang lebih terstruktur. Pada sesi-sesi diskusi sederhana dan permainan

seperti "Tell Me About..." atau "Act and Guess", anak-anak diajak berpikir kritis dan menyampaikan pesan secara logis. Mereka tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi mulai terbiasa menyampaikan pendapat dan bercerita.

Menurut Brown and Lee (2015), kemampuan berbicara bukan hanya sekadar artikulasi kata, tetapi juga mencakup kemampuan menyusun dan menyampaikan pesan secara efektif. Peningkatan pada aspek ini menunjukkan keberhasilan kegiatan menyenangkan dalam membangun kepercayaan diri sekaligus kemampuan berpikir verbal.

e. Rata-rata Skor dan Implikasi

Secara keseluruhan, rata-rata skor speaking anak-anak meningkat dari 3.05 menjadi 4.33 (+1.28). Ini berarti ada peningkatan sekitar **42%**, yang secara pedagogis sangat signifikan. Kegiatan menyenangkan seperti role-play, lagu, permainan, dan storytelling tidak hanya membuat anak-anak aktif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aman, bermakna, dan menurunkan kecemasan. Ini mendukung pernyataan Krashen (1982) bahwa *affective filter* yang rendah mempercepat proses akuisisi bahasa kedua, terutama dalam aspek produksi lisan.

Peningkatan skor pada seluruh aspek juga menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan komunikatif sangat relevan diterapkan di lingkungan nonformal seperti panti asuhan. Anak-anak yang sebelumnya pasif dan tidak percaya diri menjadi lebih aktif dan mampu mengekspresikan diri dalam bahasa Inggris.

Berikut ini adalah table dari asesmen speaking sebelum dan sesudah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan di panti asuhan Muhammadiyah Sumenep.

Aspek yang Dinilai	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan	Peningkatan
Kelancaran Berbicara	3.0	4.3	+1.3
Pengucapan (Pronunciation)	3.2	4.4	+1.2
Penggunaan Kosakata	2.9	4.1	+1.2
Kemampuan Menyampaikan Pesan	3.1	4.5	+1.4
Rata-rata Skor	3.05	4.33	+1.28

2) Pengalaman Belajar anak-anak Panti Asuhan

Hasil angket pengalaman belajar yang diberikan kepada anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah setelah mengikuti rangkaian kegiatan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan tanggapan yang sangat

positif. Skor rata-rata untuk setiap pernyataan berada dalam rentang **4.4 hingga 4.8** dari skala maksimum 5, yang menunjukkan bahwa program ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi belajar.

a. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan saya dalam berbicara bahasa Inggris (Skor: 4.5)

Anak-anak menyatakan bahwa mereka merasakan adanya peningkatan kemampuan berbicara setelah mengikuti kegiatan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kegiatan menyenangkan memiliki efektivitas tinggi dalam memperbaiki aspek produksi lisan (oral production). Hal ini sejalan dengan pendapat Harmer (2007) bahwa pembelajaran berbasis aktivitas yang otentik dan komunikatif dapat membantu siswa untuk menggunakan bahasa secara lebih alami dan praktis.

b. Saya merasa lebih percaya diri menggunakan bahasa Inggris setelah kegiatan ini (Skor: 4.6)

Kepercayaan diri merupakan komponen penting dalam penguasaan bahasa asing. Hasil ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan membuat anak-anak merasa aman untuk mencoba berbicara tanpa takut salah. Ini mendukung teori *Affective Filter* yang dikemukakan oleh Krashen (1982), di mana kondisi emosional positif (seperti rasa senang dan percaya diri) dapat menurunkan hambatan psikologis dalam proses akuisisi bahasa kedua.

c. Kegiatan ini membantu saya memahami pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan saya (Skor: 4.4)

Skor ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah berhasil meningkatkan kesadaran anak terhadap nilai praktis dan relevansi bahasa Inggris. Menurut Brown and Lee (2001), pembelajaran bahasa akan lebih efektif jika siswa memahami tujuan dan manfaatnya dalam konteks kehidupan nyata. Anak-anak mulai memahami bahwa bahasa Inggris bukan sekadar mata pelajaran, tetapi juga alat komunikasi yang penting untuk masa depan.

d. Saya merasa pengalaman ini sangat bermanfaat dan menyenangkan untuk belajar bahasa Inggris (Skor: 4.7)

Dengan skor yang sangat tinggi, pernyataan ini mengindikasikan bahwa metode fun learning berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif. Menyenangkan bukan berarti dangkal—

aktivitas yang melibatkan emosi positif terbukti memperkuat retensi memori dan partisipasi siswa (Larsen-Freeman & Anderson, 2011). Anak-anak merasakan manfaat secara langsung dari kegiatan ini, baik secara akademis maupun emosional.

e. Saya merasa lebih siap berbicara bahasa Inggris di depan orang lain setelah kegiatan ini (Skor: 4.6)

Skor ini menunjukkan bahwa selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan juga berdampak pada kesiapan mental anak untuk tampil di depan publik. Keberanian berbicara merupakan indikator penting dalam penguasaan bahasa lisan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan seperti role-play dan presentasi mini efektif dalam membangun public speaking dalam konteks pembelajaran bahasa.

f. Saya menikmati permainan, lagu, dan cerita berbahasa Inggris selama kegiatan berlangsung (Skor: 4.8 – tertinggi)

Pernyataan ini memperoleh skor tertinggi, menunjukkan bahwa elemen hiburan dalam pembelajaran sangat disukai anak-anak. Kegiatan berbasis lagu, cerita, dan permainan tidak hanya membuat suasana belajar lebih hidup, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional siswa. Nation (2001) menyatakan bahwa pengalaman emosional yang positif selama belajar akan memperkuat proses akuisisi kosakata dan struktur bahasa.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa pendekatan kegiatan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris berhasil meningkatkan tidak hanya aspek kognitif anak-anak (seperti kemampuan berbicara), tetapi juga aspek afektif (seperti kepercayaan diri, kesadaran pentingnya bahasa, dan kenyamanan belajar). Temuan ini memperkuat pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, komunikatif, dan berbasis pengalaman nyata, khususnya bagi anak-anak di lingkungan nonformal seperti panti asuhan.

Berikut ini hasil angket pengalaman belajar anak-anak panti asuhan Muhammadiyah yang dibuat dalam bentuk table.

Tabel 1. Angket Pengalaman belajar

Pernyataan	Rata-rata Skor
Kegiatan ini meningkatkan kemampuan saya dalam berbicara bahasa Inggris	4.5
Saya merasa lebih percaya diri menggunakan bahasa Inggris setelah kegiatan ini	4.6

Pernyataan	Rata-rata Skor
Kegiatan ini membantu saya memahami pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan saya	4.4
Saya merasa pengalaman ini sangat bermanfaat dan menyenangkan untuk belajar bahasa Inggris	4.7
Saya merasa lebih siap berbicara bahasa Inggris di depan orang lain setelah kegiatan ini	4.6
Saya menikmati permainan, lagu, dan cerita berbahasa Inggris selama kegiatan berlangsung	4.8

5. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa program menyenangkan seperti permainan bahasa, role-play, storytelling, dan menyanyi lagu berbahasa Inggris memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Sumenep. Hasil *speaking assessment* mencatat adanya peningkatan rata-rata skor dari 3.05 menjadi 4.33, yang mencakup empat aspek utama: kelancaran berbicara, pengucapan, kosakata, dan kemampuan menyampaikan pesan. Aspek kemampuan menyampaikan pesan mencatat peningkatan tertinggi, menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menjadi lebih lancar, tetapi juga mampu menyampaikan ide secara lebih terstruktur dan komunikatif.

Selain peningkatan keterampilan berbicara secara teknis, hasil angket pengalaman belajar juga menunjukkan respons yang sangat positif dari anak-anak. Mereka merasa lebih percaya diri menggunakan bahasa Inggris, menikmati proses pembelajaran, dan mulai menyadari pentingnya penguasaan bahasa Inggris untuk masa depan mereka. Skor tertinggi (4.8) muncul pada pernyataan yang berkaitan dengan kesenangan dalam mengikuti permainan, lagu, dan cerita berbahasa Inggris, yang menunjukkan bahwa elemen hiburan dan interaktivitas sangat berkontribusi terhadap keterlibatan dan motivasi belajar. Hal ini mendukung teori *low affective filter* (Krashen, 1982) dan pembelajaran komunikatif (Larsen-Freeman & Anderson, 2011), yang menekankan pentingnya kenyamanan emosional dalam pembelajaran bahasa kedua.

Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran berbasis kegiatan menyenangkan terbukti efektif untuk diterapkan di lingkungan nonformal seperti panti asuhan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga

memberikan pengalaman belajar yang positif secara afektif. Keberhasilan program ini menjadi bukti bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat dirancang dengan metode yang lebih kontekstual, komunikatif, dan humanistik, sehingga mampu memberdayakan anak-anak untuk aktif menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari tanpa rasa takut atau tekanan.

6. Referensi

- Amaliah, P. R., Sultan, S., & Amrullah, A. (2022). The use of digital storytelling to improve students' English speaking skill at SMKN 1 Wajo. *Perkumpulan Dosen Muslim Indonesia*, 2(3), 40–46.
- Bobrova, S. E., Popova, E. N., Sizova, Y. S., Orlova, L. N., & Polozhentseva, I. V. (2021). Professional foreign language competence formation using educational multimedia technologies. *International Journal of Education and Practice*, 9(1), 155–170. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2021.91.155.170>
- Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Bsharat, T. (2021). The influence of music and educational songs on EFL students' achievement from their teachers' perspective in Jenin Region. *African Educational Research Journal*, 9(3), 728–738. <https://doi.org/10.30918/aerj.93.21.106>
- Cheep-Aranai, R. (2016). Children's voices and positive affective outcomes regarding play-based language learning. *Pasaa*, 52(1), 133–168. <https://doi.org/10.58837/chula.pasaa.52.1.6>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman ELT.
- Kiruthiga, E., & Christopher, G. (2022). The impact of affective factors in English speaking skills. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(12), 2478–2485. <https://doi.org/10.17507/tpls.1212.02>
- Kolb, D. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition* (1st ed.). Pergamon.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Leong, L.-M., & Ahmadi, S. M. (2017). An analysis of factors influencing learners' English speaking skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.18869/acadpub.ijree.2.1.34>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Otoluwa, M. H., Talib, R. R., Tanaiyo, R., & Usman, H. (2022). Enhancing children's vocabulary mastery through storytelling. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(2), 249–260. <https://doi.org/10.21009/jpud.162.05>
- Palupi, D., Prasetyaningsih, E. T., & Bilandari, S. (2022). Improving young learners' pronunciation skill through songs. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 13(1), 21–31. <https://doi.org/10.26877/eternal.v13i1.10512>
- Palupi, R. E. A., Purwanto, B., & Wuryanto, T. (2023). Role-playing method for students' interpersonal communication improvement. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 259–270. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.2085>
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice* (pp. 1–432). Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Savignon, S. J. (2005). Communicative language teaching strategies and goals. In E. Hinkel (Ed.), *Handbook of research in second language teaching and learning* (1st ed., p. 17). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Şevik, M. (2011). Teacher views about using songs in teaching English to young learners. *Educational Research and Reviews*, 6(21), 1027–1035. <https://doi.org/10.5897/ERR11.250>
- Sari, D. K., & Wibowo, M. E. (2022). Peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui metode fun learning berbasis lagu dan permainan. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.32493/abdimas.v3i1.15427>
- Sukmaningrum, R., Nababan, M., & Santosa, R. (2022). Adaptation as a means in translating non-standard English into Suroboyoan dubbed

version. *Journal of Language and Linguistics Studies*, 18(2), 1096–1110.

Syamsuddin, R., & Baharuddin, A. (2020). Pendekatan partisipatif dalam penguatan literasi anak jalanan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 123–130.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).