

## ***Fun with English: Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa-siswi Korban Gempa Cianjur***

### ***Fun with English: English Lesson for Students Affected by Cianjur Earthquake***

**Theresia Arianti\*, Neni Nurkhamidah**

Universitas MNC

Vol. 4 No. 1, Juni 2023

 DOI :

10.35311/jmpm.v4i1.218

#### **Informasi artikel:**

Submitted: 17 Maret 2023

Accepted: 24 Mei 2023

#### **\*Penulis Korespondensi :**

Theresia Arianti

Universitas MNC

E-mail :

theresia.arianti@mncu.ac.id

No. Hp : 081319002617

#### **Cara Sitasi:**

Arianti, T., & Nurkhamidah, N.

(2023). *Fun with English:*

Pembelajaran Bahasa Inggris

untuk Siswa-siswi Korban

Gempa Cianjur. *Jurnal*

*Mandala Pengabdian*

*Masyarakat*, 4(1), 227-233.

<https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i1.218>

#### **ABSTRAK**

Gempa bumi menerjang Cianjur, Jawa Barat, pada 21 November 2022. Gempa menghancurkan rumah warga, gedung, termasuk gedung sekolah. SD Jambudipa 1 merupakan salah satu gedung sekolah yang terdampak gempa. Sampai saat ini, siswa-siswi masih belajar di dalam tenda darurat karena gedung sekolah masih dalam tahap renovasi. Kegiatan yang edukatif namun tetap menyenangkan merupakan jenis kegiatan yang dipilih sebagai trauma healing bagi siswa-siswi SD Jambudipa 1. Fun with English merupakan topik yang dipilih karena dirasa tepat menggambarkan aktivitas yang diberikan yaitu aktivitas yang padat dengan pemberian games Bahasa Inggris yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peserta menunjukkan minat yang tinggi untuk belajar Bahasa Inggris, dilihat dari antusiasme mereka dalam berpartisipasi aktif mengikuti setiap game, quiz, serta aktivitas kerja kelompok yang diberikan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Bahasa Inggris, Penyembuhan Trauma, Cianjur

#### **ABSTRACT**

An earthquake hit Cianjur, West Java, on 21 November 2022. It destroyed houses, buildings, including schools. SD Jambudipa 1 is one of the schools badly impacted by the earthquake. Until today, the students are still studying inside tents since the school building is still under renovation. A trauma healing session which gives fun-yet-educative insights is chosen to be delivered to primary students of SD Jambudipa 1. Fun with English is the topic chosen to illustrate the activity given which is full of interesting English games. The result shows that this activity can trigger students' interest in studying English shown in their actively participating in every game, quiz, and group work conducted.

**Keywords:** English Learning, Trauma Healing, Cianjur



Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pada 21 November 2022 gempa sebesar 5.6 SR terjadi di Cianjur, Jawa Barat. Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) menyatakan ini bukan pertama kali kota tersebut diguncang gempa. Gempa tahun 2022 adalah gempa ke 14 yang terjadi di kota yang memiliki jalur gempa aktif tersebut. Menurut Ibrahim (2022) mengatakan bahwa sebulan setelah kejadian, ditemukan sebanyak 635 orang meninggal dunia dan lima orang masih dinyatakan hilang. Para korban selamat juga menghadapi trauma yang mendalam. Menurut BBC (2022), trauma merupakan salah satu masalah yang dihadapi pengungsi gempa Cianjur. Permasalahan trauma tidak hanya dihadapi oleh orang tua, namun juga anak-anak.

Gempa telah menghancurkan banyak bangunan, termasuk gedung sekolah. Salah satu sekolah yang hancur akibat gempa ini ialah SD Jambudipa 1, Jl. Jambudipa RT 5 RW 1, Jambudipa, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur. Dari segi fisik, wilayah di sekitar SD Jambudipa 1 cukup baik, lingkungan sekitar juga telah dilengkapi jalan beraspal. Namun kondisi sekolah masih belum memadai untuk dilakukannya kegiatan belajar mengajar pasca terdampak gempa. Ruang kelas di SD Jambudipa 1 mengalami retak di bagian dinding dan atap, sehingga tidak bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar demi keamanan siswa-siswi dan guru. Anak-anak masih harus bersekolah di tenda darurat sampai saat ini.

Telah didirikan banyak tenda-tenda darurat sebagai tempat belajar mengajar sementara di lapangan yang terletak tepat di depan sekolah. Tenda-tenda ini merupakan bantuan yang diberikan oleh lembaga pemerintah maupun swasta kepada SD Jambudipa 1. Kondisi tenda cukup baik untuk dimanfaatkan. Ukurannya yang cukup luas dan beralaskan terpal di dalamnya membuat tenda ini cukup nyaman untuk kegiatan belajar mengajar. Beberapa toilet portable juga terlihat di lokasi. Kondisi toilet cukup

baik, dilengkapi dengan beberapa tempat sampah di sekitarnya.

Universitas Media Nusantara Citra (MNC) berinisiatif membuat kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk siswa-siswi SD Jambudipa 1 korban gempa Cianjur seraya memberikan post-trauma healing untuk mengurangi dampak gempa terhadap mental anak-anak. Kegiatan ini bertujuan membantu trauma healing korban gempa dengan kegiatan yang menyenangkan namun tetap edukatif.

Anak-anak merupakan target PkM yang dirasa tepat karena mereka merupakan salah satu unsur masyarakat yang paling membutuhkan trauma healing. Anak-anak merupakan salah satu kelompok yang rentan terdampak kejadian luar biasa seperti bencana. Sebesar 37% korban gempa Cianjur merupakan anak-anak.

Selain trauma, salah satu dampak gempa yang harus diperhatikan adalah menurunnya motivasi belajar. Menurut Mustikah et al. (2019) menemukan bahwa motivasi belajar mengalami penurunan yang signifikan setelah mengalami bencana alam. Hal ini tidak bisa dibiarkan karena anak-anak membutuhkan motivasi belajar untuk dapat meningkatkan prestasi sekolah mereka. Kurangnya motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menurunkan prestasi akademik siswa. Peningkatan motivasi belajar sangatlah penting guna mendukung prestasi belajar siswa (Kurniawan et al., 2017).

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif telah banyak digunakan dalam meningkatkan antusiasme belajar korban bencana. Menurut Wowiling et al. (2014) kegiatan yang mengkombinasikan mewarnai dan bernyanyi sambil bermain dapat menurunkan tingkat kecemasan anak. Tak hanya itu, Ferdiansyah et al. (2022) juga melakukan kegiatan trauma healing kepada korban letusan Gunung Semeru yang meletus pada 4 Desember 2021 dengan metode menggambar, mewarnai, membuat kerajinan dari kertas, membaca, serta bernyanyi. Kegiatan ini berhasil membuat anak-anak

korban letusan Gunung Semeru dapat melepaskan perasaan traumatik mereka akibat bencana alam tersebut. Dari studi sebelumnya yang telah dipaparkan di atas, terlihat betapa pentingnya post-trauma healing dengan metode bermain sambil belajar. *Fun with English* pun dipilih sebagai topik Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk siswa-siswi SD Jambudipa 1, Cianjur. Anak-anak dipilih sebagai peserta karena mereka merupakan salah satu kelompok yang paling terdampak dalam bencana ini. Bahkan, menurut Supriatin (2022), resiko kematian wanita dan anak-anak saat bencana 14 kali lebih besar dibanding pria dewasa. Dalam kegiatan ini, dua dosen dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Media Nusantara Citra akan melaksanakan proses belajar mengajar Bahasa Inggris yang sesuai dengan tema kegiatan, yaitu edukatif namun juga menyenangkan.

*Fun with English* berkonsentrasi pada pengajaran *vocabulary* dasar. *Vocabulary* merupakan *building block* dari sebuah bahasa dan tentunya merupakan unsur penting yang dapat menunjang pemahaman Bahasa Inggris peserta. Juliana (2021) mengutarakan bahwa salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam membaca teks Bahasa Inggris ialah ketidaktahuan mereka terhadap arti dari kata-kata yang ada di dalamnya. Dengan mengetahui lebih banyak kosa kata, tentunya siswa-siswi dapat lebih mudah mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa-siswi, terutama kosa kata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.

## METODE

Kegiatan PkM dilaksanakan pada hari Jumat, 3 Februari 2023 pukul 09.00 sampai 10.30 WIB. Tempat kegiatan berlokasi di lapangan di depan SD Jambudipa 1, Jl. Jambudipa RT 5 RW 1, Jambudipa, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur. Peserta terdiri dari 30 siswa-siswi SD Jambudipa 1 kelas 5-6. Dalam

melaksanakan kegiatan PkM ini, beberapa tahapan dilakukan:

### 1. Perencanaan Pelaksanaan Kegiatan PkM di SD Jambudipa 1

Pada tahap ini dosen pelaksana kegiatan PkM berkoordinasi dengan MNC Peduli untuk menentukan target dan jenis kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan para korban gempa di Cianjur. Rapat dilakukan antara dosen dengan MNC Peduli untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan PkM, di antaranya: jumlah peserta, usia peserta, serta keadaan fisik tempat PkM. Bahasa Inggris dipilih sebagai pelajaran yang akan diajarkan karena kesesuaian latar belakang pelaksana kegiatan dengan kebutuhan siswa-siswi SD Jambudipa 1.

### 2. Tahap Penyusunan Materi dan Media Pembelajaran

Pada tahap ini pelaksana membuat rencana pembelajaran untuk kegiatan PkM. Materi yang dipilih adalah *vocabulary* dasar bagi anak-anak. Dalam tahap ini pelaksana juga membuat media pembelajaran dalam bentuk kartu agar pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar.

### 3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PkM ini merupakan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan selama 90 menit. Metode yang dipakai ialah metode bermain sambil belajar, sesuai dengan tema yang diambil *Fun with English*. Kegiatan ini mengaplikasikan penggunaan *cue card* sebagai alat bantu pemberian game. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dilaksanakan, kegiatan ditutup dengan *quiz* untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi *Fun with English*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2023 oleh tim PKM dimulai dengan perkenalan diri antara dosen dengan siswa-siswi. Kegiatan *Fun with English* berlangsung selama kurang lebih 90 menit. Pertama-tama, dosen-dosen Universitas MNC

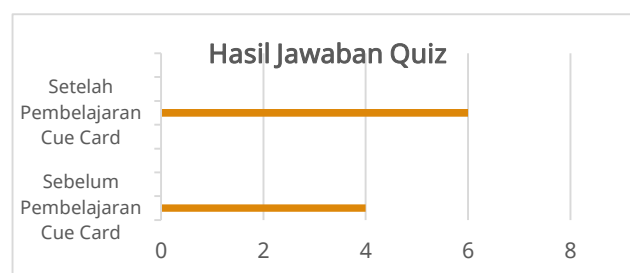
memperkenalkan diri masing-masing, diikuti dengan pengenalan diri oleh masing-masing peserta. Peserta diminta untuk menyebutkan nama serta cita-cita. Tahap ini dilakukan untuk mendekatkan diri secara personal kepada para peserta. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian peserta menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok dibimbing oleh satu dosen. Pembagian peserta ke dalam kelompok bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan memungkinkan dosen memberikan pelajaran dengan lebih fokus. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan tebak gambar. Dosen menunjukan cue card dengan gambar aktivitas. Peserta harus menebak nama aktivitas yang ada di dalam gambar dengan Bahasa Inggris. Enam belas (16) gambar ditunjukkan pada peserta yaitu : Drawing, Cooking, Playing Games, Watching TV, Watching Youtube, Listening to Music, Playing Badminton, Playing Football, Singing, Swimming, Jogging, Taking Selfies, Fishing, Gardening, serta Camping.

Kegiatan selanjutnya adalah peserta diminta untuk bekerja berpasangan (pair work). Tiap pasang mendapatkan satu set cue cards berisi 16 gambar beserta nama aktivitas yang dilambangkan gambar tersebut. Peserta diminta untuk menghafalkan nama-nama aktivitas tersebut beserta gambarnya. Untuk mengetahui perkembangan belajar peserta, Quiz Tebak Gerakan diberikan. Kedua kelompok peserta diminta bergabung kembali menjadi satu kelompok besar dan membuat sebuah lingkaran. Satu peserta diminta untuk menjadi volunteer dan maju ke depan. Dosen menunjukkan satu gambar aktivitas kepada volunteer, volunteer menirukan gerakan pada kartu tersebut, kemudian peserta harus menebak nama aktivitas yang dilambangkan kegiatan tersebut. Karena kendala waktu serta hujan yang mulai turun, total hanya terdapat enam pertanyaan quiz yang diberikan kepada peserta. Dari enam gambar yang diambil sebagai quiz, semuanya berhasil ditebak dengan tepat oleh peserta. Total terdapat enam pemenang. Secara keseluruhan, peserta PkM Universitas MNC terlihat dapat

memahami pelajaran dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil quiz yang memuaskan.

Terdapat peningkatan belajar yang dapat dilihat dari perbandingan ketepatan jawaban peserta sebelum Fun with English dimulai dan setelah Fun with English selesai. Peserta masih menemukan kesulitan dalam menyebutkan nama aktivitas yang ada pada cue card dalam Bahasa Inggris sebelum pelajaran dimulai. Acapkali, peserta menyebutkan nama aktivitas dalam Bahasa Indonesia dan dosen akan menerjemahkan kata tersebut ke dalam Bahasa Inggris. Peserta rata-rata hanya berhasil menyebutkan empat gambar aktivitas dari 16 gambar yang ditunjukkan, yaitu Reading, Watching TV, Playing Badminton dan Playing Football. Namun, peserta mampu menjawab seluruh pertanyaan di sesi quiz pada akhir kegiatan dengan tepat. Kemampuan peserta menjawab pertanyaan quiz secara tepat menunjukkan bahwa proses bermain sambil belajar ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat peserta termotivasi untuk mengikuti kegiatan Fun with English.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Rahayu dan Rahayu & Fujiati (2018), yang menyatakan bahwa aplikasi game yang diterapkan dalam penelitian mereka dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal kosa kata buah dan hewan dalam Bahasa Inggris. Lebih lanjut lagi, Chai & Yunus (2021) menemukan bahwa anak-anak yang diajar dengan menggunakan kartu game akan mengalami peningkatan dalam keterampilan kosa kata dan kemampuan 4C (kerja sama dan kolaborasi, komunikasi, keterampilan berpikir kreatif dan kritis).



Gambar 1. Jawaban Quiz



Gambar 1 menunjukkan bahwa sebelum kegiatan Fun with English berlangsung, peserta hanya mampu menebak empat gambar dengan vocabulary Bahasa Inggris secara tepat. Setelah mempelajari gambar-gambar aktivitas beserta vocabulary-nya, peserta mampu menebak enam aktivitas dalam Bahasa Inggris dengan benar. Hal ini berhasil dicapai karena peserta serius mempelajari gambar beserta vocabulary yang diberikan saat pair work berlangsung. Walaupun masih anak-anak, peserta tidak terlihat banyak bercanda ataupun bermain-main dengan teman ketika sesi pair work. Selain etos belajar yang baik, peserta juga terlihat memiliki sikap dan sopan santun yang baik. Terlepas dari kondisi belajar yang kurang kondusif karena masih harus dilakukan di lokasi pengungsian darurat, saat kedatangan tim PkM Universitas MNC ke lokasi, siswa-siswi berperilaku sangat sopan, tertib saat belajar, dan tidak berebut mainan/hadiah yang dibagikan saat kegiatan berlangsung.

Kenaikan nilai peserta sejalan dengan hasil penelitian Cabella & Rasminto (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu alat yang tepat untuk membantu proses trauma healing pada korban gempa karena dapat meningkatkan motivasi pada anak-anak. Menurut Wula et al. (2021) juga memberikan trauma healing kepada anak-anak terdampak Badai Seroja dengan metode Storytelling dan bermain sambil belajar yang terbukti dapat mengembalikan keceriaan anak-anak di Pulau Kera. Hal ini sejalan dengan kegiatan PkM Universitas MNC dimana peserta terlihat menikmati kegiatan pembelajaran yang diberikan dan tidak menunjukkan adanya trauma pasca kejadian gempa. Anak-anak mengikuti kegiatan dengan antusias.

Secara keseluruhan, tidak terdapat kendala yang signifikan saat kegiatan berlangsung. Namun, kendala cuaca memang sedikit mengganggu kegiatan karena hujan tiba-tiba turun sehingga mengharuskan peserta yang tadinya mengikuti Fun with English secara outdoor pindah ke dalam salah

satu tenda sekolah darurat. Untuk kegiatan PkM selanjutnya, diharapkan kegiatan dapat dilakukan di ruangan tertutup (tenda) agar terhindar dari kendala cuaca.



Gambar 2. Perkenalan



Gambar 3. Pembagian Peserta menjadi Dua Grup



Gambar 4. Permainan Tebak Gerakan



Gambar 5. Contoh Cue Card

## KESIMPULAN

Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Kesimpulan pertama ialah kegiatan bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang tepat untuk diberikan kepada anak-anak korban bencana alam karena dapat meningkatkan keceriaan mereka melalui konten yang menghibur namun tetap edukatif. Kesimpulan kedua, kegiatan sebaiknya dilakukan indoor agar terhindar dari kendala cuaca. Ketiga, pertanyaan quiz dapat ditambah agar menambah keseruan kegiatan evaluasi. Kesimpulan terakhir yang dapat diambil ialah kegiatan dapat ditambah dengan menonton video mengenai aktivitas-aktivitas yang terdapat dalam cue card jika kondisi memungkinkan. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan lagi di masa mendatang dengan target peserta yang berbeda, sehingga dapat memberikan manfaat pengajaran Bahasa Inggris interaktif ke lingkup masyarakat yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- BBC. (2022). *Gempa Cianjur: Sebagian korban masih bertahan di tenda pengungsian, 'terkatung-katung' untuk memulai hidup normal*. CNN Indonesia. <https://app.cnnindonesia.com/>
- Cabella, T. P., & Rasminto. (2022). Efektivitas Metode Permainan Tradisional Pada Trauma Healing Korban Pasca Bencana Gempa Bumi Di Cianjur. *International Seminar On Islamic Education & Peace*, 2, 194–202. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isiep/article/view/2150>
- Chai, K., & Yunus, M. (2021). Vocabulary Connect Four Circles (VC4C) Card Game for Malaysian Young Learners' Vocabulary Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i1/8406>
- Ferdiansyah, A., Zahroh, F., Farul, N., Marsha, I., Audina, M., Silfia, W., Haji, K., Siddiq, A., Islamic, S., Author, C., & History, A. (2022). *Post-Traumatic Stress Disorder: Trauma Healing Dan Edukasi Anak Pasca Bencana Erupsi Gunung Semeru*. 2, 101–109.
- Ibrahim, A. M. (2022). *Sebulan Gempa Cianjur: 635 Meninggal Dunia, 5 Warga Masih Hilang*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221221080231-20-890063/sebulan-gempa-cianjur-635-meninggal-dunia-5-warga-masih-hilang>
- Juliana, J. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa Sma Harapan 3 Delitua Dengan Metode Context Clues. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1341–1350. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.3799>
- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 68–73. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v1i1.417>
- Mustikah, S., Sadi, H., & Misnah, M. (2019). Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Palu Pasca Gempa. *Nosarara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/nosarara/article/view/14454>
- Rahayu, S., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5, 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Supriatin. (2022). *BNPB: Perempuan dan Anak Berisiko Tewas 14 Kali Lebih Besar saat Bencana*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/bnpb-perempuan-dan-anak-berisiko-tewas-14-kali-lebih-besar-saat-bencana.html>

- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia PRA Sekolah Akibat Hospitalisasi Di Ruang Irina E Blu Rsup. Prof. Dr. R. D. Kandou Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 2(2).
- Wula, Z., Handayani, S. L., Arifin, A. A., Hakim, F., & Abdulrahman, I. A. (2021). Trauma Healing Berbasis Bermain Sambil Belajar Bagi Anak-Anak Pasca Badai Seroja Di Pulau Kera. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1 SE-Articles), 71-82. <https://doi.org/10.31943/abdi.v3i1.37>