

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK PANTI DENGAN EDUKASI PARTISIPATIF BERBASIS PERMAINAN

Risa Risiyaningsih<sup>1</sup>, Fitria Shofiana<sup>2</sup>, Rizki Maulida Apriani<sup>3</sup>, Baiq Zeti Zanita I<sup>4</sup>,  
Inggar Mahendra Putri<sup>5</sup>, Khairunnisa<sup>6</sup>, Thiesya Egestia<sup>7</sup>, Ghina Hanifatul Ulya<sup>8</sup>, Siti Juhaeri<sup>9</sup>,  
Baiq Govira N<sup>10</sup>, M. Arya Gifari<sup>11</sup>, Agus Kurnia<sup>\*12</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11</sup>Program Studi Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Mataram

<sup>12</sup>Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Mataram

e-mail: <sup>1</sup>risarisiyaningsih@gmail.com, <sup>2</sup>fitriashofiana23@gmail.com,  
<sup>3</sup>rizkimaulidaaprianiida@gmail.com, <sup>4</sup>baiqzeti@gmail.com, <sup>5</sup>inggarputri091@gmail.com,  
<sup>6</sup>nisakhaeruun@gmail.com, <sup>7</sup>thiesyaegestiaa@gmail.com, <sup>8</sup>ulyaghinahany@gmail.com,  
<sup>9</sup>letishakim771@gmail.com, <sup>10</sup>govirabaiq@gmail.com, <sup>11</sup>aryagifari093@gmail.com,  
<sup>\*12</sup>aguskurnia@unram.ac.id

### Abstrak

Bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai bahasa internasional, namun pembelajarannya di Indonesia masih menghadapi tantangan karena banyak orang menganggapnya sulit, sehingga menimbulkan beban dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan belajar Bahasa Inggris pada anak-anak Panti Asuhan Nurul Hidayah, Lendang Bonder, Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang dipadukan dengan kegiatan bermain. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap: (1) perencanaan bersama pengelola dan anak-anak untuk menentukan kosakata yang relevan, (2) pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti oper pensil, lagu interaktif, kuis kelompok, dan simulasi percakapan sederhana, serta (3) evaluasi melalui *pre-test*, *post-test*, dan refleksi bersama. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: sebelum kegiatan hanya 20% anak menyukai Bahasa Inggris, setelah kegiatan meningkat menjadi 60%. Aktivitas berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan antusiasme anak-anak dalam belajar Bahasa Inggris. Kesimpulan: metode PAR berbasis permainan dapat menjadi strategi alternatif pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan dengan keterbatasan fasilitas.

Kata kunci: *Bahasa Inggris; anak panti asuhan; motivasi belajar*

### Abstract

*English has an important role as an international language, but learning in Indonesia still faces challenges because many people find it difficult, thus creating a burden in improving communication skills. This research aims to increase interest and ability to learn English in children at the Nurul Hidayah Orphanage, Lendang Bonder, Central Lombok, West Nusa Tenggara, through*

*a Participatory Action Research (PAR) approach combined with play activities. The activity was carried out in three stages: (1) joint planning with the manager and children to determine relevant vocabulary, (2) the implementation of interactive learning based on games such as pencil passes, interactive songs, group quizzes, and simple conversation simulations, and (3) evaluation through pre-test, post-test, and joint reflection. The results showed a significant improvement: before the activity only 20% of children liked English, after the activity it increased to 60%. Game-based activities have been shown to be effective in increasing children's motivation, confidence, and enthusiasm in learning English. Conclusion: the game-based PAR method can be an alternative strategy for learning English in an environment with limited facilities.*

*Keywords: English; participatory approach; learning motivation*

## **PENDAHULUAN**

Panti Asuhan Nurul Hidayah yang berlokasi di Lendang Bonder, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat (NTB), merupakan tempat tinggal bagi anak-anak yatim piatu, terlantar, dan berkebutuhan khusus. Anak-anak di panti ini memiliki semangat belajar tinggi dan membutuhkan dukungan, terutama dalam keterampilan berbahasa Inggris. Namun, anak-anak di panti ini masih menghadapi tantangan dalam menguasai Bahasa Inggris secara menyeluruh. Sehingga, diperlukan pengembangan keterampilan dan pembekalan kemampuan berbahasa Inggris bagi anak-anak panti asuhan. Adanya pembekalan penguasaan Bahasa Inggris yang baik serta keahlian yang relevan, peluang masa depan mereka akan semakin terbuka (Siswanto, 2024)

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang umum digunakan sebagai sarana komunikasi antar negara. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Inggris memiliki peran penting dan besar dalam berbagai aspek. Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih menjadi tantangan, hal ini dikarenakan banyak yang menganggap bahasa ini sulit untuk dikuasai, sehingga menimbulkan perasaan terbebani dalam upaya meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris (Butar-Butar et al., 2023). Sehingga, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini sangat penting untuk dilakukan terutama pada usia emas (2-7 tahun) untuk membuka akses pendidikan dan peluang karir di masa depan bagi mereka. Namun, pada masa sekarang anak-anak masih berada dalam tahap perkembangan pra-operasional, sehingga pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, misalnya lewat lagu, gerakan, dan permainan (Triyanto & Astuti, 2021).

Pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan melalui berbagai metode dan teknik, seperti melalui permainan maupun media pembelajaran yang kreatif yang berhubungan dengan Bahasa Inggris (Nursiniah & Putri, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menjadi pilihan yang efektif untuk membantu anak-anak belajar Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan. Proses belajar Bahasa Inggris dengan metode ini mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka. Metode ini mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara anak secara aktif dan interaktif, sehingga mereka lebih antusias dan tidak cepat bosan. Selain itu, pendekatan ini juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah secara kreatif. Cara ini sangat sesuai diterapkan di panti asuhan yang memiliki keterbatasan fasilitas (Deviyanti et al., 2021)

*Game-based learning* (GBL) telah lama menjadi subyek penelitian signifikan dalam konteks pendidikan formal. Literatur menunjukkan bahwa GBL terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi, keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di sekolah dasar (Lai & Hu, 2025). Meski banyak studi dilakukan di sekolah formal, penerapan pendekatan serupa di panti asuhan dengan keterbatasan fasilitas masih jarang dibahas. Hal ini penting diperhatikan mengingat panti asuhan sering kali menghadapi tantangan lebih besar dalam hal sumber daya dan dukungan pendidikan.

Dalam penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan (PBL), tantangan yang dihadapi di sekolah formal, seperti kesiapan guru dan kesesuaian kurikulum, telah teridentifikasi sebagai faktor yang menghambat implementasi (Lai & Hu, 2025). Kondisi serupa juga dapat ditemukan di panti asuhan, di mana keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan bagi pengasuh atau pendidik menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. D'Alton et al. (2025) menegaskan bahwa individu dari latar belakang ekonomi rendah menghadapi hambatan substansial dalam pendidikan, yang berdampak pada keterbatasan akses terhadap program pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana pendekatan edukatif mahasiswa dapat disesuaikan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris anak-anak di Panti Nurul Hidayah.

Lebih jauh lagi, keterbatasan fasilitas di panti asuhan mungkin membatasi pemanfaatan metode pembelajaran aktif. Studi yang dilakukan oleh Widyatiningtyas (2025) menekankan bahwa pengembangan kompetensi pendidik melalui pelatihan berbasis praktik sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran formal. Prinsip ini sejalan dengan pendekatan edukatif mahasiswa dalam mendampingi anak-anak Panti Nurul Hidayah, di mana keterlibatan langsung dan praktik nyata menjadi kunci untuk menumbuhkan motivasi belajar bahasa Inggris. Meskipun program-program yang memperhatikan pendidikan non-formal lebih dikenal di luar sekolah, penerapan metode inovatif seperti Eduplay dalam konteks panti asuhan masih perlu diteliti lebih lanjut (Subagio & Solikhah, 2024).

Di sisi lain, upaya peningkatan aspek pendidikan di panti asuhan dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar anak-anak yang tinggal di sana. Dalam konteks ini, Nugraha et al. (2025) menekankan bahwa kolaborasi antara lembaga pendidikan formal dan panti asuhan merupakan langkah strategis yang dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk memperkuat kualitas pendidikan. Prinsip ini relevan dengan program pengabdian di Panti Nurul Hidayah, di mana pendekatan edukatif mahasiswa berperan sebagai jembatan kolaboratif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris anak-anak. Dengan demikian, mengisi gap dalam literatur dan praktik mengenai penerapan metode inovatif seperti PBL dalam konteks panti asuhan menjadi penting untuk mewujudkan pendidikan yang inklusif dan menyeluruh.

Pengajaran dan pembekalan Bahasa Inggris telah dilakukan dengan metode yang menyenangkan, meskipun begitu masih banyak kendala yang dihadapi. Beberapa anak yang telah kami berikan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Nurul Hidayah masih merasa kesulitan dalam memahami kosakata baru, pelafalan, dan percakapan dasar dalam bahasa Inggris (Susanthi, 2020). Faktor seperti latar belakang pendidikan, minimnya lingkungan yang mendukung praktik bahasa Inggris, serta fasilitas yang belum mendukung untuk pembelajaran Bahasa Inggris (Harlina & Yusuf, 2020). Banyaknya tantangan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan tidak membuat anak-anak di panti asuhan Nurul Hidayah kehilangan antusias belajar. Oleh sebab itu, kegiatan ini berusaha untuk meningkatkan motivasi dan peningkatan kualitas belajar khususnya bahasa Inggris yang akan menjadi modal dasar anak-anak di panti asuhan dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam pembelajaran maupun dalam meningkatkan kualitas diri di Nusa Tenggara Barat yang sudah menjadi destinasi wisata internasional. Kegiatan ini juga diharapkan bisa

berkontribusi terhadap pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) dengan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah. Kegiatan ini juga merupakan bagian dari pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah agama Islam, dimana Islam merupakan agama yang menjunjung tinggi kualitas pendidikan termasuk pembelajaran bahasa asing.

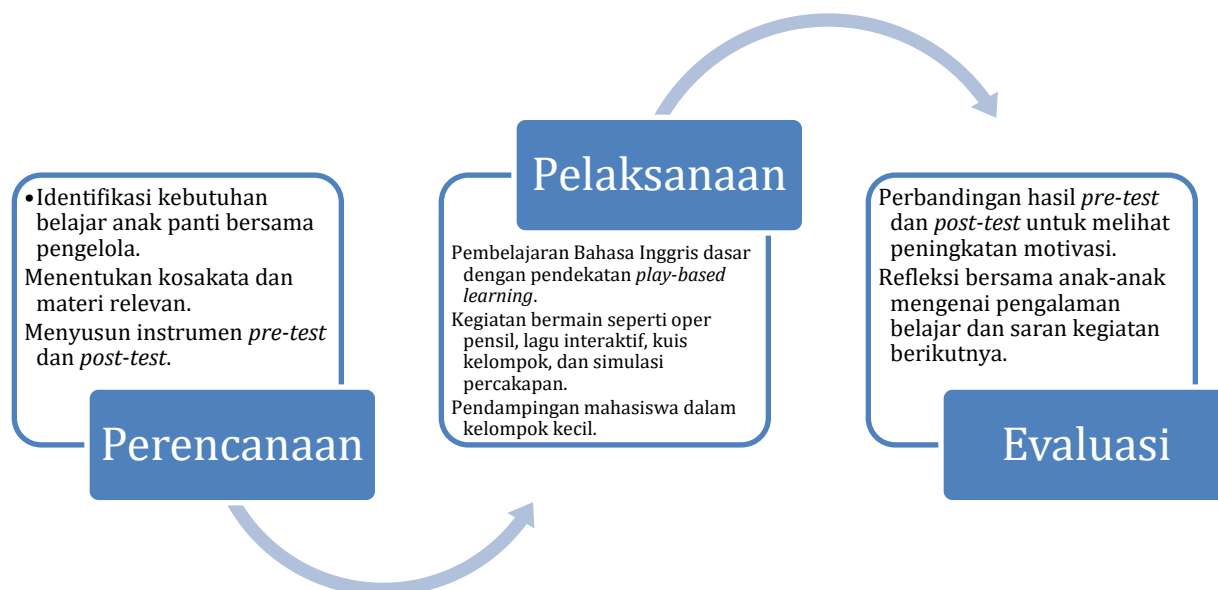
## **METODE PELAKSANAAN**

Permasalahan utama yang dihadapi anak-anak Panti Asuhan Nurul Hidayah adalah rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris, keterbatasan penguasaan kosakata dasar, serta minimnya metode pengajaran yang menyenangkan. Kondisi ini membuat mereka kesulitan memahami pelafalan dan percakapan sederhana sehingga pembelajaran sering dianggap membebani. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Afandi et al., 2022).

Kegiatan ini melibatkan sebanyak 25 anak panti asuhan dengan rentang usia sekolah dasar hingga menengah pertama. Tahap perencanaan dilakukan melalui koordinasi dengan pengelola panti untuk mengidentifikasi kebutuhan dan latar belakang pendidikan anak, serta diskusi informal dengan beberapa anak guna menentukan kosakata yang relevan dan menarik. Instrumen *pre-test* dan *post-test* disusun untuk mengukur pemahaman awal dan perubahan setelah kegiatan.

Selain tes kosakata, motivasi belajar diukur menggunakan skala penilaian sederhana yang terdiri atas tiga kategori yaitu suka, kurang suka, dan tidak suka. Indikator motivasi mencakup antusiasme mengikuti kegiatan, keberanian mencoba berbicara dalam Bahasa Inggris, serta partisipasi aktif dalam permainan. Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada 5 Mei 2025 di Panti Asuhan Nurul Hidayah dengan membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil yang masing-masing didampingi mahasiswa. Materi yang diberikan mencakup Bahasa Inggris dasar seperti alfabet, angka, anggota tubuh, dan warna. Proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *play-based learning*, yaitu belajar sambil bermain melalui kegiatan oper pensil, gaya kompak, lagu interaktif, kuis kelompok, dan simulasi percakapan sederhana. Anak-anak juga diberi kesempatan untuk menambahkan kosakata sesuai minat mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan *post-test* menggunakan instrumen yang sama dengan *pre-test* untuk menilai peningkatan pemahaman dan minat belajar. Analisis hasil dilakukan dengan komparasi deskriptif melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* serta perhitungan persentase kenaikan. Selain itu, refleksi kualitatif dilakukan melalui diskusi bersama anak-anak untuk menggali pengalaman belajar, materi yang dianggap menarik, serta saran untuk kegiatan berikutnya. Alur kegiatan PAR dalam program ini dapat digambarkan sebagai rangkaian yang saling berkaitan, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan bersama, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, hingga evaluasi melalui tes dan refleksi.



Gambar 1. Flowchart tahapan inti kegiatan

## PEMBAHASAN

### 1. Kegiatan Belajar Bahasa Inggris

Panti Asuhan Nurul Hidayah adalah sebuah lembaga sosial yang menaungi anak-anak dari berbagai latar belakang seperti anak yatim, anak terlantar, dan anak yang memiliki keterbelakangan khusus. Sebelum berkunjung panitia pelaksana menghubungi dan bertemu dengan pengelola panti. Panitia pelaksana memfokuskan kegiatan kepada anak-anak Panti yang menempuh pendidikan usia dini dan dasar. Kegiatan bermain, belajar, dan berbagi yang dilakukan panitia pelaksana melibatkan 25 orang anak panti asuhan. Latar belakang pendidikan anak panti rata-rata mendapat pendidikan formal tetapi memiliki keterbatasan dalam akses pendidikan informal termasuk Bahasa Inggris. Mahasiswa/i Program studi Kimia, Universitas Mataram berinisiatif melakukan kegiatan yang dapat menumbuhkan semangat belajar anak panti khususnya dalam belajar bahasa inggris dengan menerapkan *Play based Learning*, atau belajar sambil bermain (Mwinsa & Dagada, 2025). Metode ini merupakan pendekatan yang tepat dan diharapkan dapat menggali potensi besar dalam bidang akademik dan non-akademik anak-anak panti.

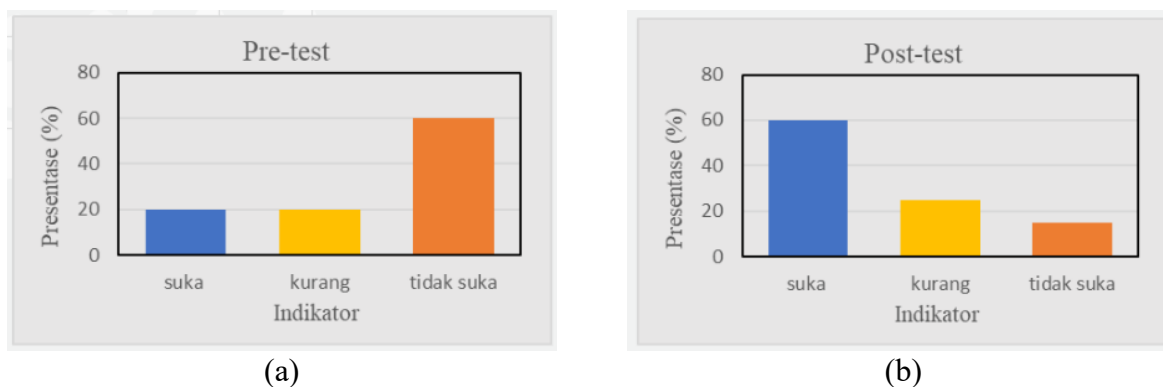
Kegiatan dimulai dengan sesi pembelajaran, yang diawali dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil oleh panitia pelaksana. Setiap kelompok didampingi oleh satu panitia, dengan tujuan agar anak-anak dapat lebih fokus dan nyaman saat menerima materi. Sebelum belajar dimulai, panitia juga membagikan susu, alat tulis, dan buku dasar Bahasa Inggris kepada seluruh peserta. Materi yang diajarkan kali ini adalah Bahasa Inggris dasar, seperti alfabet, angka, anggota tubuh, dan warna. Metode pembelajaran untuk membangun suasana menyenangkan dan tidak membosankan, panitia menyampaikan materi dengan cara-cara yang menarik. Peserta diajak belajar sambil bernyanyi, bermain kuis, dan mengikuti berbagai permainan seru. Hadiah-hadiah kecil juga diberikan sebagai bentuk apresiasi agar semangat belajar mereka tetap terjaga.



**Gambar 2.** (a) Tim mendampingi belajar anak dan (b) antusiasme peserta dalam menjawab pertanyaan

Suasana di dalam kelas Bahasa Inggris sangat aktif, sikap mereka terhadap Bahasa Inggris mengalami perubahan yang sangat positif. Mereka mulai berani berbicara di depan kelas maupun dengan teman-teman mereka. Antusiasme mereka dalam belajar dan mengikuti latihan pun sangat tinggi. Hal ini tercermin dari beberapa indikator, seperti kemauan mereka menggunakan Bahasa Inggris, baik sebelum maupun setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, peserta juga tampak aktif menjawab pertanyaan kuis dari panitia pelaksanaan, serta peserta merespons instruksi selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan panitia pelaksana berhasil meningkatkan rasa percaya diri peserta. Rasa percaya diri ini penting ditumbuhkan bagi peserta didik karena terbukti berpengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik, interaksi sosial maupun kemampuan untuk memecahkan masalah (Humaeroh et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris oleh panitia pelaksana juga diukur dengan pemberian *post-test* dan *pre-test* kepada peserta. Hasil evaluasi terhadap minat anak-anak Panti Asuhan Nurul Hidayah dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan adanya perubahan signifikan setelah dilaksanakannya kegiatan sosialisasi mengenai pentingnya mempelajari Bahasa Inggris. Berdasarkan data *pre-test*, terlihat bahwa sebagian besar anak sekitar 60% mengaku tidak menyukai pembelajaran Bahasa Inggris, sementara hanya sekitar 20% yang menyatakan suka dan 20% lainnya kurang menyukai. Data ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi, ketertarikan terhadap bahasa Inggris masih sangat rendah



**Gambar 3.** Hasil *pre-test* dan *post-test*

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan yang cukup besar. Persentase anak yang menyukai Bahasa Inggris meningkat drastis menjadi sekitar 60%, sedangkan yang menyatakan tidak suka menurun signifikan hingga tersisa sekitar 15%. Sementara yang kurang suka terhadap bahasa Inggris tetap stabil di kisaran 20–25%. Perubahan ini menunjukkan bahwa sosialisasi yang diberikan dapat dikatakan berhasil mempengaruhi persepsi anak-anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris, dari yang awalnya merasa tidak suka menjadi suka dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris lagi.

Peningkatan hasil *post-test* dapat diartikan sebagai hasil positif dari cara pendekatan pembelajaran yang digunakan selama kegiatan sosialisasi. Pendekatan ini terbukti berhasil membuat anak-anak lebih tertarik belajar. Ketika anak-anak panti asuhan Nurul Hidayah mulai memahami manfaat Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan penting untuk masa depan, ketertarikan mereka pun meningkat untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar dapat tumbuh jika proses pengenalan materi dilakukan dengan pendekatan yang tepat, menarik, relevan, dan kontekstual. Oleh karena itu, setiap kegiatan belajar terutama untuk anak-anak panti asuhan, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Pendekatan yang inspiratif dan komunikatif bisa membantu mereka lebih tertarik dan semangat dalam belajar.

Program ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan *Participatory Action Research* (PAR) ke dalam pendekatan *play-based learning* yang biasanya hanya menekankan aspek hiburan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini, permainan tidak sekadar menjadi media belajar, tetapi difungsikan sebagai alat partisipatif yang memberi ruang bagi anak-anak untuk menentukan kosakata sesuai minat mereka, sekaligus terlibat dalam proses refleksi dan evaluasi. Struktur kegiatan yang sistematis dimulai dari *pre-test*, pembelajaran interaktif berbasis permainan, hingga *post-test* dan refleksi kualitatif, rangkaian kegiatan ini membedakan program ini dari pengabdian masyarakat sejenis yang umumnya hanya berfokus pada pelaksanaan tanpa analisis mendalam. Dengan demikian, kebaruan yang ditawarkan adalah model pembelajaran berbasis permainan yang partisipatif dan kontekstual, yang dirancang khusus untuk anak-anak panti asuhan dengan keterbatasan fasilitas, sehingga memberikan kontribusi berbeda terhadap literatur pendidikan maupun praktik pengabdian masyarakat.

## 2. Kegiatan Bermain

Bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui kegiatan bermain, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih santai dan tanpa tekanan, sehingga mereka lebih terbuka untuk mencoba menggunakan bahasa baru. Bermain sambil belajar memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa secara alami (Ariawan et al., 2019). Beberapa permainan yang kami lakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

### a. Oper pensil

Permainan ini bertujuan untuk melatih kerja sama tim serta mengasah ingatan peserta terhadap materi Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Setiap tim meneruskan informasi dari satu anggota ke anggota berikutnya, dimulai dari sebuah kata dalam Bahasa Indonesia. Anggota terakhir harus menebak kata tersebut dalam Bahasa Inggris, tetapi hanya boleh menjawab setelah berhasil mengambil pensil yang diletakkan di tengah area permainan. Melalui

permainan ini, peserta tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga melatih komunikasi, konsentrasi, dan kecepatan berpikir dalam suasana yang seru dan kolaboratif.



**Gambar 4.** Permainan oper pensil

b. Gaya kompak

Permainan ini bertujuan untuk melatih kecepatan berpikir dan kekompakan dalam tim. Ketika sebuah kata disebutkan, seluruh anggota tim harus segera memperagakan kata tersebut menggunakan gerakan yang sama tanpa berdiskusi terlebih dahulu. Hal ini menuntut pemahaman yang cepat terhadap makna kata sekaligus kemampuan membaca situasi dan gerakan rekan satu tim. Selain memperkuat kosakata, permainan ini juga membantu meningkatkan konsentrasi, refleksi, dan kerja sama dalam suasana yang seru dan interaktif.



**Gambar 5.** Permainan gaya kompak

3. Kegiatan Berbagi

Kegiatan berbagi yang dilaksanakan pada salah satu panti asuhan Nurul Hidayah merupakan bentuk kepedulian sosial sekaligus wujud nyata dari rasa empati terhadap sesama. Dalam kegiatan ini, kami berupaya tidak hanya memberikan bantuan materi, tetapi juga menciptakan suasana kebersamaan yang hangat dan menyenangkan. Bantuan yang kami salurkan terdiri dari berbagai kebutuhan pokok seperti sembako (beras, minyak, dan mie instan), sejumlah uang tunai, alat tulis sekolah, pakaian layak pakai, serta mainan anak berupa boneka. Semua bantuan ini dikumpulkan tidak hanya dari anggota kelompok kami, tetapi juga berasal dari sumbangan para dermawan yang mempercayakan donasinya kepada kami untuk disampaikan secara langsung kepada anak-anak

panti. Bantuan ini diharapkan dapat meringankan beban kebutuhan sehari-hari serta menunjang kegiatan belajar mereka.



**Gambar 6.** Pemberian donasi

Selama kegiatan berlangsung, kami juga berinteraksi langsung dengan anak-anak panti melalui belajar dasar Bahasa Inggris, obrolan santai dan permainan ringan. Meskipun sederhana, momen kebersamaan ini terasa sangat hangat dan penuh makna. Anak-anak terlihat antusias dan gembira atas kedatangan kami dan bantuan yang diberikan. Kami pun merasakan bahwa kehadiran kami bukan hanya memberi materi, tetapi juga membawa kebahagiaan dan perhatian yang mereka butuhkan.

Kegiatan ini memberikan pelajaran berharga bagi kami bahwa berbagi tidak harus dalam jumlah besar, namun keikhlasan dan niat untuk peduli itulah yang paling penting. Melihat senyum dan semangat dari anak-anak panti membuat kami menyadari betapa pentingnya peran kita dalam membantu sesama, terutama mereka yang berada dalam kondisi kurang beruntung. Kegiatan ini juga mempererat rasa solidaritas dalam kelompok kami dan membangun kesadaran sosial yang lebih kuat. Kegiatan berbagi di panti asuhan Nurul Hidayah ini bukan hanya sebagai bentuk pengabdian masyarakat, tetapi juga pengalaman berharga yang menumbuhkan rasa empati, kebersamaan, dan nilai kemanusiaan (Syafaat et al., 2025). Kami berharap kegiatan seperti ini dapat terus berlanjut di masa mendatang dan menginspirasi lebih banyak orang untuk peduli terhadap sesama.

Meskipun pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) telah banyak digunakan dalam pendidikan formal, penerapannya di panti asuhan dengan keterbatasan fasilitas masih jarang dilaporkan. Sebagian besar program pengabdian masyarakat sebelumnya berfokus pada sekolah formal dengan dukungan sarana pembelajaran yang lebih memadai (Deviyanti et al., 2021; Lai & Hu, 2025). Dalam konteks ini, penting untuk menerapkan model yang mengintegrasikan *Participatory Action Research* (PAR) dengan permainan yang dirancang secara partisipatif. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat dalam menentukan kosakata yang relevan dan memberikan refleksi atas pengalaman belajar mereka (Mwinsa & Dagada, 2025; Subagio & Solikhah, 2024). Struktur kegiatan yang sistematis yang dimulai dari *pre-test*, pembelajaran interaktif berbasis permainan, hingga *post-test* dan refleksi kualitatif, menjadi keunikan tersendiri dibanding program sejenis yang umumnya hanya menekankan pelaksanaan tanpa analisis mendalam. Dengan demikian, kebaruan program ini terletak pada model pembelajaran berbasis permainan yang partisipatif dan

kontekstual, yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris anak-anak panti asuhan dengan keterbatasan fasilitas, sekaligus memberikan kontribusi terhadap literatur dan praktik pengabdian masyarakat yang lebih inklusif (Nugraha et al., 2025; Widyatiningtyas, 2025).

Berbeda dengan program pengabdian masyarakat serupa yang umumnya dilaksanakan di sekolah formal dengan dukungan sarana pembelajaran yang lebih memadai, kegiatan ini secara khusus dirancang untuk konteks panti asuhan dengan keterbatasan fasilitas. Kebaruan program terletak pada integrasi antara pembelajaran Bahasa Inggris, permainan edukatif, dan pendekatan partisipatif melalui *Participatory Action Research* (PAR). Permainan tidak hanya difungsikan sebagai media hiburan, tetapi menjadi sarana partisipatif yang memberi ruang bagi anak-anak untuk menentukan kosakata sesuai minat mereka serta merefleksikan pengalaman belajar. Integrasi pembelajaran, bermain, dan kegiatan sosial ini penting karena mampu menumbuhkan rasa kepemilikan, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat motivasi belajar anak-anak panti. Bukti keberhasilan metode ini terlihat dari hasil kuantitatif berupa peningkatan minat belajar Bahasa Inggris dari 20% sebelum kegiatan menjadi 60% setelah kegiatan, serta hasil kualitatif berupa refleksi anak-anak yang menunjukkan antusiasme, keberanian berbicara, dan partisipasi aktif dalam setiap permainan. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan yang partisipatif dan kontekstual ini tidak hanya relevan bagi anak-anak panti asuhan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur pengabdian masyarakat yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan kelompok marginal.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Nurul Hidayah dengan pendekatan *play-based learning* terbukti mampu meningkatkan minat dan kemampuan anak-anak dalam memahami dasar-dasar Bahasa Inggris. Sebelum pelaksanaan kegiatan, minat anak-anak terhadap Bahasa Inggris masih rendah, namun setelah pembelajaran dilakukan dengan metode yang menyenangkan seperti permainan, lagu, dan kuis, terjadi peningkatan signifikan pada ketertarikan mereka untuk belajar. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perubahan positif dari peserta, yang ditandai dengan peningkatan antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan ini merupakan bagian dari pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah Agama Islam di Program Studi Kimia, FMIPA, Universitas Mataram. Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pengelola dan anak-anak Panti Asuhan Nurul Hidayah atas sambutan hangat dan keterlibatannya selama kegiatan berlangsung. Partisipasi mereka sangat berarti dalam keberhasilan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang diterapkan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak fakultas atas dukungan yang diberikan. Semoga kegiatan ini membawa manfaat dan menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi semua pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). Metode Pengabdian Masyarakat. In J. Suwendi; Basir, Abd; Wahyudi (Ed.), *Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam: Vol. I*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Afifah, T., & Estria, S. R. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Sense of Belonging Pada Anak Panti Asuhan. *Malahayati Nursing Journal*. <https://doi.org/10.33024/mnj.v7i2.17007>
- Ariawan, V. A. N., Agustin, E. D., & Rahman, R. (2019). Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>
- Azhar, H., Al-Anshary, F. M., Soewardikoen, D. W., Inawati, W. A., Zahroh, A., & Azhar, A. X. (2023). Pengembangan Mobile Apps Untuk Crowdfunding Yayasan Griya Sodaqo Indonesia. *Transformasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6666>
- Butar-Butar, L., Sitinjak, L. T. S., Aryani, N., Tindaon, C. A. A. Z., Napitupulu, F. M., Herman, H., Sinaga, Y. K., & Situmeang, S. A. (2023). Sosialisasi Solusi Terhadap Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris Untuk Menunjang Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pematang Siantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.53>
- D'Alton, M. J., Thomson, P., & Scott, F. J. (2025). Non-Formal Chemistry Learning: A Scoping Review. *Chemistry Teacher International*. <https://doi.org/10.1515/cti-2025-0020>
- Deviantyanti, R., Nurdiana, N., Nisa, K., & Shafwati, D. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Sakai Sambayan Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 124. <https://doi.org/10.23960/jss.v5i2.263>
- Febriani, O. M., Yuliawati, D., & Maria, D. (2019). Keterampilan Menjahit Bagi Anak Panti Asuhan Rumah Yatim Di Kota Bandar Lampung. *Dharmakarya*. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v8i4.23005>
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325–334. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.28191>
- Humaeroh, S., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Membangun Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *ELSCO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 12–17
- Lai, C., & Hu, P. (2025). The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning Into Formal Education. *Information*. <https://doi.org/10.3390/info16060490>
- Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101396. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>
- Nugraha, M. S., Fadilah, N., Aenatum Mardhiyah, I. S., Sumarna, D., & Manpaluti, I. (2025). Strategi Efektif Kolaborasi Sekolah Dan Komunitas Dalam Mendukung Mutu Pendidikan Dasar: Studi Kasus Di Sd Muslimin Panyawungan 02 Kabupaten Bandung. *Epistemic*. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.457>

- Nursiniah, S., & Putri, D. A. (2024). Kreativitas Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Berbagai Metode Pengajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5845–5860
- Pesau, H. G., Sastaviana, D., & Panglewai, M. M. L. (2023). Psikoedukasi Untuk Meningkatkan Toleransi Distres Pada Remaja Di Panti Asuhan. *Abdimas Unwahas*. <https://doi.org/10.31942/abd.v8i1.8588>
- Purwatiningsih, E., & Hasanati, N. (2025). Adolescent Aggression in Orphanage Settings: A Systematic Literature Review. *Ijels*. <https://doi.org/10.59890/ijels.v3i7.103>
- Rhepon, S. (2014). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Brosur Bimbingan Belajar Dan Diskusi Kelompok Pada Siswa SMP. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i1.4463>
- Siswanto, R. (2024). *Mempersiapkan Generasi Emas 2045 Melalui Kemitraan Perguruan Tinggi Dengan Sekolah Dasar Dalam Penguatan Bahasa Inggris Sejak Dini*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. <https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/news/mempersiapkan-generasi-emas-2045-melalui-kemitraan-perguruan-tinggi-dengan-sekolah-dasar-dalam-pengu>
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Jurnal Sains Teknologi Urban Perancangan Arsitektur (Stupa)*. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Syafaat, I. N., Islam, U., Lumajang, S., Fajaruddin, A. A., Islam, U., Lumajang, S., Darwis, M., Islam, U., & Lumajang, S. (2025). Urgensi Mata Rantai Keilmuan dalam Pendidikan Islam di Era AI. *Discovery : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 10(March), 66–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/jd.v10i1.8700> Published
- Triyanto, D., & Astuti, R. Y. (2021). Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.32332/jsga.v3i2.3787>
- Widyatiningtyas, R. (2025). STEM Education in Elementary Schools: Readiness of PGSD Teachers in Interpreting Science and Technology From an Early Age. *Nawala Education*. <https://doi.org/10.62872/hs5jc705>