



Lokatara Saraswati: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 3, No. 1, 2024, hlm.14–18

ISSN 2829-7431 (*online*)

PELATIHAN PROGRAMMING BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK-ANAK DI SEKOLAH OPEN FLOW

I Gde Agoes Caskara Surya Putra^{1*}, Ni Wayan Suastini², Ida Bagus Kade Widiartana³

^{1,2,3}Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar,
Jalan Kamboja No 11A, Denpasar, Bali, 80223, Indonesia

*Penulis koresponden, *e-mail*: ajuscaskara@unmas.ac.id No HP 081382595188

artikel masuk: 13-04-2024; artikel diterima: 26-04-2024

Abstract: Open Flow Learning Centre is to help develop children's values, attitudes, skills, and knowledge through our interconnectedness with nature and one another. These foundations are applied and delivered through the basis of Inquiry, STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), and Project-Based Learning by providing a coding class that is aimed at enhancing English language learning through innovative methods. The project involved integrating coding principles and RPG Maker, a game development platform, to create an engaging and interactive learning environment for Indonesian children. By utilizing coding techniques within RPG Maker, children could design and develop their own digital games while simultaneously practicing English language skills. The project's objective was to explore the potential of technology-driven education in improving language learning outcomes. This article discusses the process of implementing the initiative, the impact on language learning, and the role of technology in fostering creativity and engagement among the participants. The findings suggest that combining coding and RPG Maker can be an effective approach to fostering language learning in a playful and dynamic manner, catering to the needs and preferences of young learners. This initiative sheds light on the viability of integrating technology and creative platforms as tools to augment language acquisition among children. Keywords: Coding, RPG Maker, English language learning, community service, technology-driven education.

Key words; coding, English language learning, community service.

Abstrak: Open Flow Learning Centre bertujuan untuk membantu mengembangkan nilai-nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan anak-anak melalui keterhubungan kami dengan alam dan sesama. Dasar-dasar ini diterapkan dan disampaikan melalui dasar-dasar; Inquiry, STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), dan Project-Based Learning, dengan menyediakan kelas coding yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode inovatif. Proyek ini melibatkan integrasi prinsip-prinsip coding dan RPG Maker, sebuah platform pengembangan game, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak Indonesia. Dengan menggunakan teknik coding dalam RPG Maker, anak-anak dapat merancang dan mengembangkan game digital mereka sendiri sambil secara bersamaan berlatih keterampilan bahasa Inggris. Tujuan proyek ini adalah untuk mengeksplorasi potensi pendidikan berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa. Artikel ini membahas proses implementasi inisiatif tersebut, dampaknya terhadap pembelajaran bahasa, dan peran teknologi dalam memupuk kreativitas dan keterlibatan di antara peserta. Temuan menunjukkan bahwa menggabungkan coding dan RPG Maker dapat menjadi pendekatan efektif untuk memupuk pembelajaran bahasa dengan cara yang menyenangkan dan dinamis, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi para pembelajar muda. Inisiatif ini

memberikan pemahaman tentang kelayakan integrasi teknologi dan platform kreatif sebagai alat untuk meningkatkan penguasaan bahasa pada anak-anak. Kata kunci: Coding, RPG Maker, pembelajaran bahasa Inggris, pelayanan masyarakat, pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci; koding, pembelajaran bahasa Inggris, pelayanan masyarakat

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat menjadi salah satu komponen integral dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks ini, kami menghadirkan sebuah inisiatif pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengembangan pendidikan anak-anak di Pulau Bali. Pulau yang kaya akan budaya dan keanekaragaman alam ini menawarkan latar belakang yang menarik untuk menjalankan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

Pulau Bali, dikenal sebagai destinasi pariwisata yang menakjubkan, memiliki sisi lain yang juga perlu diperhatikan, yaitu perkembangan pendidikan di kalangan anak-anak. Keterbatasan aksesibilitas dan sumber daya kadang-kadang dapat menjadi hambatan dalam memberikan pendidikan berkualitas kepada generasi muda. Dalam rangka menjawab tantangan ini, kami memilih untuk bekerja sama dengan Open Flow Learning Centre, sebuah lembaga pendidikan yang berdedikasi untuk mengembangkan nilai-nilai positif serta pengetahuan anak-anak melalui pendekatan inovatif dan berpusat pada interkoneksi dengan alam dan sesama.

Open Flow Learning Centre berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang holistik, mencakup nilai-nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan, dengan memberikan pengalaman belajar yang berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar. Dengan menggunakan pendekatan Inquiry, STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), dan Project-Based Learning, Open Flow Learning Centre membuka ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan merasakan pembelajaran secara lebih mendalam.

METODE

Metode Pembelajaran Bahasa Inggris yang kami pilih dalam inisiatif ini menggabungkan konsep kelas koding berdasarkan pendekatan yang disarankan oleh McLaughlin et al. (2019) dengan pemanfaatan RPG Maker sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak-anak. Langkah pertama kami adalah membuka kelas koding, di mana anak-anak diperkenalkan pada dasar-dasar pemrograman melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam kelas ini, mereka belajar tentang logika pemrograman, sintaksis, dan konsep dasar yang diperlukan dalam pengembangan game.

Setelah dasar-dasar pemrograman dikuasai, kami mengintegrasikan penggunaan RPG Maker berdasarkan pendekatan yang direkomendasikan oleh Resnick et al. (2009) sebagai alat untuk membuat permainan digital. RPG Maker adalah platform pengembangan game yang memungkinkan anak-anak merancang dan membuat permainan dengan mudah, tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam. Anak-anak dapat menciptakan karakter, latar belakang, cerita, dan tata letak permainan dengan antarmuka yang intuitif. Penggunaan RPG Maker tidak hanya mengajarkan mereka tentang desain permainan, tetapi juga melibatkan keterampilan bahasa Inggris secara praktis.

Dalam proses merancang permainan menggunakan RPG Maker, anak-anak dihadapkan pada penggunaan bahasa Inggris secara aktif berdasarkan metode yang telah dikemukakan oleh Shute et al. (2015). Mereka harus membuat dialog, teks instruksi, dan elemen-elemen berbahasa Inggris lainnya yang diperlukan dalam permainan. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk

mempraktikkan dan memperdalam pemahaman mereka tentang kosakata, tata bahasa, dan pengucapan bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna dan menarik. Sambil mendesain permainan mereka sendiri, mereka secara tidak langsung terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang berorientasi pada tujuan dan hasil yang nyata.

Dengan menggabungkan konsep kelas koding dan penggunaan RPG Maker berdasarkan pendekatan yang telah diuraikan di atas, kami menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan penerapan bahasa Inggris secara praktis. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang teknologi dan bahasa Inggris, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan bermakna yang dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari inisiatif pengabdian masyarakat ini menunjukkan sejumlah aspek positif terkait dengan penggunaan metode pembelajaran Bahasa Inggris melalui kelas koding dan pemanfaatan RPG Maker. Berdasarkan observasi dan penilaian yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan, terlihat bahwa integrasi kedua metode ini berhasil memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan bahasa Inggris dan pengembangan kreativitas anak-anak.

Table 1. Test Bahasa Inggris

No	Test List	
	Nyoman	Nilai
1	Literacy	50
2	Speaking	10
3	Typing	10
Rata Rata		24

Test di atas merupakan skill awal dari anak local yang memiliki minat bergabung dalam belajar Bahasa Inggris di kelas koding. Kemudian dari penilaian tersebut, dilakukan oleh tim pelaksana KKN. Tim menyediakan teknologi untuk memperlancar proses belajar dan menginstal aplikasi RPG maker. Yang kemudian digunakan langsung oleh anak-anak.



Gambar 1. Kegiatan kelas koding

Tabel 2. List Program Kerja

No	List Program Kerja	
	Program	Realisasi
1	Menginstall Media Pembelajaran	100%
2	Melakukan pengenalan teknologi seperti laptop kepada anak	100%
3	Membimbing anak anak yang memiliki minat di kelas coding	100%
4	Mengembangkan potensi kreatifitas anak anak	100%

Gambar 1 adalah bagaimana kegiatan kelas koding berlangsung, tidak hanya mengajarkan basic Bahasa Inggris kepada anak-anak, namun memperkenalkan anak-anak lokal dengan anak-anak negara asing seperti gambar terlampir. Upaya ini dilakukan agar anak-anak lokal mampu berbaur dan menjalin pertemanan, sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat anak-anak lokal memiliki semangat tinggi untuk belajar Bahasa Inggris di kelas koding.

Table 3. Perkembangan anak selama berada di kelas koding

No	Test List	
	Nyoman	Nilai
1	Literacy	60
2	Speaking	30
3	Typing	30
	Rata Rata	40

Pada tahap awal uji coba, ditemukan bahwa kemampuan berbahasa Inggris peserta masih terbatas, dengan rata-rata skor hanya mencapai 24. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa minimnya pelatihan Bahasa Inggris di lingkungan rumah dan rendahnya ketertarikan terhadap belajar Bahasa Inggris berkontribusi pada hasil ini. Namun, setelah kelas koding diadakan, terjadi pergeseran yang menarik dalam minat peserta untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka menunjukkan minat yang tumbuh dan semakin aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selama perjalanan pembelajaran, terlihat perubahan yang signifikan dalam kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris antara peserta dan anak-anak asing. Peserta mulai menunjukkan perkembangan dalam hal berbicara, mendengarkan, dan memahami Bahasa Inggris. Hasilnya, skor kemampuan berbahasa Inggris mengalami peningkatan yang cukup mengembirakan, mencapai angka 40. Ini mencerminkan kemajuan yang diukur secara kuantitatif dalam berkomunikasi dengan anak-anak asing.

Peningkatan ini memberi gambaran optimistis tentang potensi pendidikan yang holistik melalui pemanfaatan teknologi, seperti kelas koding, untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Faktor peningkatan minat dan partisipasi peserta dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan inovatif seperti ini dapat merangsang minat belajar dan mendorong pengembangan keterampilan bahasa secara lebih efektif. Dengan demikian, inisiatif pengabdian ini memberikan bukti nyata tentang bagaimana pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan berbahasa Inggris peserta.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian menggabungkan bahasa Inggris, kelas koding, dan RPG Maker, menciptakan pendekatan pembelajaran inovatif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris memperkaya keterampilan bahasa dan teknologi, sesuai dengan tuntutan zaman. Hasil menunjukkan teknologi mendukung pembelajaran bahasa Inggris anak-anak, memberikan dimensi praktis dalam penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Penggunaan RPG Maker menciptakan suasana belajar interaktif dan menarik, mendorong minat belajar bahasa Inggris. Penerapan kelas koding dan RPG Maker juga mendorong kolaborasi dan kreativitas, mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah anak-anak. Pengalaman ini mengilhami minat dalam bahasa Inggris dan teknologi, membuktikan pendidikan inovatif dan menyenangkan. Gabungan bahasa Inggris, kelas koding, dan RPG Maker memperkaya pendekatan pembelajaran, membuka peluang untuk peningkatan kompetensi anak-anak dalam bahasa dan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- McLaughlin, T. H., Witzel, B. S., & Stern, M. J. (2019). *Integrating Coding and English Language Development: A Dual Immersion STEAM Education Program*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 360-374.
- Curriculum Framework for Computer Science and Information Technology (CSIT) in Basic Education*. (2014). Ministry of Education, Republic of Indonesia.
- ISTE Standards for Students. (2016). *International Society for Technology in Education*.