

L A P O R A N  
PENELITIAN



Pkm Pelatihan Tutor Lembaga Kebahasaan Az-Zainiyah Melalui  
Game Islami Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara  
Bahasa Inggris

Disusun oleh:

Ketua Tim	: Bradhiansyah Tri Suryanto	NIDN. 2123098703
Anggota	: Nur Hasanah	NIM. 1842300013
Anggota	: Nuril Diar Anas	NIM. 1842300016
Anggota	: Sri Waliyul Hasanah	NIM. 1842300020
Anggota	: Syaiful	NIM. 1842300011
Anggota	: Lia Umami	NIM. 1842300014

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan  
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)  
Universitas Nurul Jadid  
Paiton Probolinggo  
Tahun 2021



YAYASAN NURUL JADID PAITON

**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NURUL JADID  
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid  
Karanganyar Paiton  
Probolinggo 67291  
☎ 0888-3077-077  
e: [lp3m@unuja.ac.id](mailto:lp3m@unuja.ac.id)  
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

## SURAT TUGAS

Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2021

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.  
NIDN : 2123098702  
Jabatan : Kepala LP3M  
Nama PT : Universitas Nurul Jadid  
Alamat PT : PO BOX 1 Karanganyar Paiton Probolinggo 67291

Menerangkan bahwa

N a m a : BRADHIANSYAH TRI SURYANTO  
NIDN : 2123098703  
Jabatan : Asisten Ahli  
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Fakultas : Sosial dan Humaniora

Diberi tanggung jawab bersama mahasiswa sebagaimana terlampir untuk melakukan Penelitian dengan judul **“PKM Pelatihan Tutor Lembaga Kebahasaan Az-Zainiyah Melalui Game Islami Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris”** pada tanggal 15 Maret s.d. 30 Desember 2021

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Paiton, 15 Maret 2021



Kepala LP3M,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 212309870

Lampiran Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2021

Daftar Anggota Pelaksana Penelitian  
Universitas Nurul Jadid Tahun 2021

NO	NIDN/NIM	NAMA	FAKULTAS	JURUSAN
1	2123098703	Bradhiansyah Tri Suryanto	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
2	1842300013	Nur Hasanah	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
3	1842300016	Nuril Diar Anas	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
4	1842300020	Sri Waliyul Hasanah	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
5	1842300011	Syaiful	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
6	1842300014	Lia Umami	Sosial dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris

Paiton, 15 Maret 2021



Kepala LP3M,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**

NIDN. 21230987

## HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul	:	PKM Pelatihan Tutor Lembaga Kebahasaan Az-Zainiyah Melalui Game Islami untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris
2	Ketua Tim	:	Bradhiansyah Tri Suryanto
	a. NIDN	:	2123098703
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
	c. Alamat Email	:	bradhiansyah@gmail.com
3	Anggota 1	:	Nur Hasanah
	a. NIDN / NIM	:	1842300013
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
4	Anggota 2	:	Nuril Diar Anas
	a. NIDN / NIM	:	1842300016
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
5	Anggota 3	:	Sri Waliyul Hasanah
	a. NIDN / NIM	:	1842300020
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
6	Anggota 4	:	Syaiful
	a. NIDN / NIM	:	1842300011
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
7	Anggota 5	:	Lia Umam
	a. NIDN / NIM	:	1842300014
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
8	Lokasi Mitra (jika ada)	:	Az-Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid
	a. Kabupaten	:	Probolinggo
	b. Provinsi	:	Jawa Timur
9	Luaran yang Dihasilkan	:	a. Jurnal Pengabdian
			b. ....
			c. ....

Probolinggo, 25 Desember 2021

Mengetahui,  
Kepala LP3M,

Ketua Tim,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 2123098702

**BRADHIANSYAH TRI SURYANTO**  
NIDN. 2123098703

# PKM Pelatihan Tutor Lembaga Kebahasaan Az-Zainiyah Melalui Game Islami Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

**Abstrak.** Learning English, especially learning speaking skills (Speaking), which is applied to participants of the Language Institute in the Az-Zainiyah Region Nurul Jadid Islamic Boarding School tend to be difficult and boring, so this has an effect on the slow development of the participants' speaking skills. Therefore, it is necessary to have an interesting and effective method in teaching, one of which is through games. Game (Game) is an activity that contains elements of regulation, purpose and a sense of pleasure. There are two types of games that are commonly played, namely: competitive games, where players or teams compete to be the first to achieve goals, and co-operative games, where players and teams work together to achieve goals. This PKM raised the theme of Training for Language Institute Tutors in the Az-Zainiyah Region of Nurul Jadid Islamic Boarding School through Islamic Games to Improve Participants' English Speaking Skills. The aim of this training is to train tutors to teach speaking skills through Islamic games as an attractive and effective teaching method. The training participants were Language Institute tutors in the Az-Zainiyah Region of Nurul Jadid Islamic Boarding School.

**Keywords:** *Tutor Training, Islamic Games, Speaking Skills*

**Abstrak.** Pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pembelajaran keterampilan berbicara (Speaking), yang diterapkan pada peserta Lembaga Kebahasaan di Wilayah Az-Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid cenderung sulit dan membosankan, sehingga hal tersebut berpengaruh pada lambannya perkembangan keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Speaking) peserta. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode yang menarik dan efektif dalam pengajaran, salah satunya melalui game. Permainan (Game) adalah suatu aktivitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan, dan rasa kesenangan. Ada dua jenis permainan yang biasa dilakukan yaitu: permainan kompetisi (competitive games), di mana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (co-operative games), di mana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan. PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para tutor Lembaga Kebahasaan di Wilayah Az-Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid melalui Game Islami untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta Lembaga Kebahasaan. Tujuan pelatihan ini adalah melatih para tutor mengajar keterampilan berbicara (speaking) melalui permainan Islami sebagai metode pengajaran yang menarik dan efektif. Peserta pelatihan adalah para tutor Lembaga Kebahasaan di Wilayah Az-Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid. Hasil dari PKM adalah meningkatnya kemampuan bahasa Inggris peserta Lembaga Kebahasaan di Wilayah Az-Zainiyah.

**Katakunci:** Pelatihan Tutor; Game Islami; Keterampilan Berbicara

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Lembaga kebahasaan Az-zainiyah merupakan lembaga yang berada di dalam naungan pondok pesantren Nurul Jadid terletak di kota probolinggo desa Karanganyar. Pesantren ini berdiri dengan jumlah santri yang lumayan banyak yang mana salah satu hal yang harus dikuasai oleh santri adalah bahasa sepesifiknya bahasa Inggris. Dalam mempelajari bahasa Inggris, ada 4 komponen keterampilan bahasa yaitu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Seperti yang kita tahu, kemampuan bahasa Inggris dibutuhkan di era modern ini, entah itu di dalam dunia pendidikan ataupun dunia kerja, terutama keterampilan komunikasi bahasa Inggris (*speaking skill*) (Suryanto & Nikmatillah, 2020).

Dalam kegiatan Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbicara bahasa Inggris (*speaking skill*). Hal ini dikarenakan santri masih mengalami kesulitan dalam mempraktekkan atau mengaplikasikannya dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, penulis/pemateri berkesempatan memberikan pelatihan kepada tutor-tutor yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Salah satu tujuannya adalah menciptakan kemudahan berbahasa Inggris.

Mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Noermanzah, 2019). Selain diperlukan penguasaan kosa kata dan tata bahasa, juga diperlukan keterampilan dalam mengaplikasikannya dalam kegiatan komunikasi, baik lisan maupun tulis. Pada pembelajaran kompetensi atau aspek *writing*, yang tujuan akhirnya adalah memproduksi atau menghasilkan tulisan atau teks baik fungsional maupun monolog berdasarkan genre atau jenis teks, diharapkan siswa dapat memahami ciri-ciri dari suatu teks, dan dapat mengekspresikannya dengan kosa kata dan tata bahasa yang benar.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, tentu akan membuat siswa senang dan tidak jenuh belajar Bahasa Inggris. Dengan tumbuhnya kesenangan dan kecintaan siswa terhadap Bahasa Inggris, tentu akan membuat siswa lebih mudah dalam membiasakan diri dengan hal-hal yang berkaitan dengan Bahasa Inggris. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik atau ustadz adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membiasakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Fajriah, 2015).

Media pembelajaran juga dapat menampilkan informasi melalui suara gambar, Gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi sehingga dapat membantu pendidik di Lembaga kebahasaan untuk menciptakan suasana belajar menjadi hidup tidak monoton dan tidak juga membosankan. Media pembelajaran yang digunakan di Lembaga kebahasaan adalah Game Islami (Hardiana et al., 2019).

Adapun jenis-jenis Game Islami ialah Numbers Game dan Ball Game pada materi Introduction, Powder Game dan Rock Paper Scissors pada materi Asking and Offering Help, Labirin dan Delivery Service pada materi Direction, Play the Clock pada materi Time, dan Aritmatic Group 1 dan Aritmatic Group 2 pada materi Number.

Tujuan tim pengabdian memilih permainan sebagai media pembelajaran agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan lebih bersifat kongkrit sehingga mudah diserap dan diingat serta bisa dipraktikkan oleh peserta didik di Lembaga kebaahsaan tepatnya di wilayah Az-zainiyah. Di samping itu media ini mudah, praktis dan efisien dalam pembuatan dan penggunaannya.

Berikut nama-nama game dan langkah-langkahnya yang akan diimplementasikan oleh tutor kepada peserta didik yaitu:

1. Labirin game dan delivery service game adalah sebuah game yang di gunakan untuk menanyakan dan memberikan arahan. Permainan ini bisa diterapkan pada materi Direction.

Langkah-langkah permainan labirin

- a) Buat kelompok 4-5 orang. Tutor sebagai sutradara dan 4 lainnya sebagai pemain.
- b) Guru les mendapatkan labirin kertas yang telah diberi jalur (dapat menggunakan pena berwarna untuk setiap jalur yang mengarah ke finish), dan siswa mendapatkan labirin kertas kosong. Labirin kertas memiliki satu awal dan empat finishing.
- c) Sutradara dapat memulai permainan dengan siswa secara bergeser.
- d) Atau, tutor dapat menggunakan proyektor yang menunjukkan labirin di papan tulis. Setelah itu, siswa maju satu per satu membawa spidol. Guru les memberikan arahan dan siswa mulai mengikuti.

Langkah-langkah permainan service game

- a. Buat kelompok 5-6 orang. Tutor sebagai sutradara, satu orang menjadi pemain atau pengiriman paket, dan 3-4 orang sebagai titik tanda (seperti toko, rumah sakit, jembatan, dll).
  - b. Setelah formasi terbentuk, semua orang mengambil posisi mereka.
  - c. Pemain menutupi matanya dengan lap atau sesuatu.
  - d. Setelah semuanya siap, pemain bertanya lokasi dan tutor mulai memberikan arahan pada pemain sampai mencapai tujuannya (pemain tidak dapat berhenti sampai mencapai pada tanda apa pun, atau sebelum tutor mengatakan berhenti).
2. The Rock paper scissors dan powder game adalah sebuah permainan yang bertujuan untk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi Asking and giving help

### Langkah-langkah permainan Rock paper scissors

- a) Yang pertama kita sebagai guru harus Membagi siswa kita menjadi pasangan.
- b) Yang pertama kita sebagai guru harus Membagi siswa kita menjadi pasangan Setelah Membagi menjadi beberapa siswa, kita akan menggunakan permainan.
- c) Sebagai guru kita perlu memberikan simbol untuk memulai permainan itu untuk menentukan antara yang kalah dan pemenang, pemenang akan bertanya terlebih dahulu dan yang kalah akan menjawab pertanyaan.
- d) Guru hanya perlu memberikan kasus ini dan siswa harus mendapatkan percakapan dengannya.

### Langkah-langkah permainan powder

- a) pertama guru harus menyiapkan bubuk.
  - b) Setelah menyiapkan guru bubuk mungkin Membagi menjadi beberapa siswa.
  - c) Selanjutnya sebagai guru kita perlu memberikan simbol untuk memulai percakapan dan memberikan kasus.
  - d) Misalnya siswa kami Terjebak lama pada percakapan, kami sebagai guru harus memberikan bubuk ke wajah.
3. Ball game and numbers game adalah permainan yang bertujuan untuk saling mengenal dengan santai dan menghilangkan kekakuan. Permainan ini digunakan pada materi introduction.

### Langkah-langkah permainan ball

- a) Mintalah setiap orang untuk berdiri dalam lingkaran dan melemparkan bola ke seseorang dengan mengatakan nama Anda sendiri, nama orang yang Anda lempar bola dari dan nama orang lain bola harus memukul berikutnya.
- b) Orang yang menerima bola mengulangi namanya sendiri, nama orang yang memintanya untuk melempar bola dan nama orang yang dipukul dengan bola.

### Langkah-langkah permainan numbers

- a. Meminta semua peserta untuk menghitung dari nomor 1 dan seterusnya sampai selesai (selesai).
- b. Mintalah setiap peserta untuk mengingat nomor seri masing-masing dengan baik, jika perlu, lakukan tes dengan secara acak memanggil beberapa nomor dan meminta peserta yang nomornya dipanggil untuk menjawab 'ya' !, atau menunjuk ke beberapa peserta secara acak dan bertanya kepadanya nomor seri apa.
- c. Konfirmasi lagi apakah mereka benar-benar mengingat nomor seri masing-masing.

- d. Setelah memastikan, jelaskan bahwa Anda akan memberi tahu berita atau cerita tertentu yang sepanjang cerita akan disebut sejumlah angka. Peserta yang dipanggil nomor atau nomor seri diminta untuk segera berdiri dan langsung meneriakan nama mereka dengan lantang kepada seluruh peserta lainnya. Jika terlambat selama 3 detik, peserta akan dikenakan sanksi oleh peserta lain.
  - e. Tanyakan kepada peserta apakah mereka memahami aturan? Ulangi jika perlu dan berikan contoh.
  - f. Mulai bercerita, misalnya: Ladies and Gentlemen, latihan ini sebenarnya telah direncanakan selama lima bulan terakhir, tetapi karena beberapa alasan, hanya tiga bulan yang lalu bahwa ada kejelasan dan kemudian disiapkan oleh delapan komite dan sebagainya. Atau cerita lain yang Anda buat sendiri pada saat itu (yang penting adalah bahwa cerita disebutkan dalam nomor seri peserta setiap satu kalimat atau setiap interval satu menit).
  - g. Lakukan sampai setengah dari peserta dijumlahkan atau semua (tergantung pada kecepatan Anda dan peserta dan sesuai dengan waktu yang tersedia)
  - h. Berdiskusi dengan para peserta tentang apa artinya game ini dan dapat digunakan untuk apa pun dalam latihan, termasuk perasaan peserta sendiri.
  - i. Menyimpulkan
4. Circle game adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk menyebutkan jam. Jadi, permainan ini sangat relevan dengan materi jam.

#### Langkah-langkah permainan circle

- a) The teacher have to make or draw circle in the floor
  - b) Buatlah 1 kelompok terdiri dari 4 orang. Dengan ketentuan 3 orang berada didalam lingkaran dan 1 orang berada diluar lingkaran.
  - c) 3 orang tersebut ada yang menjadi jarum jam pendek, jarum jam yang panjang dan yang terakhir menjadi titik tumpu tengah. Kemudian 1 orang diluar sebagai orang yang menanyakan jam.
  - d) 3 orang tersebut akan bergerak sesuai dengan jam yang disebutkan oleh orang yang di tengah.
  - e) Orang yang berada dititik tumpu tengah akan menjawab pertanyaan yang di ajukan dari orang yang berada di luar lingkaran.
5. Scream number game adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk membuat paham peserta didik dengan harapan bisa menyebutkan angka dengan baik dan benar. Dalam permainan ini sangat cocok untuk materi Number.

#### Langkah-langkah permainan scream number

- a) Buatlah kelompok yang teridiri dari 4 orang.
- b) Kemudian masing-masing orang ada yang menjadi ribuan, ratusan, puluhan dan satuan.

- c) Kemudian guru akan menyebutkan angka, maka setiap angka yang disebutkan, peserta akan berdiri sesuai dengan perannya masing-masing sambil serentak berteriak menyebutkan angkanya.

## **BAB II METODE PENELITIAN**

Langkah pemberdayaan yang dilakukan oleh lembaga kebahasaan wilayah Az-zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo yang dilakukan di Karanganyar Kecamatan Paiton Kab. Probolinggo yaitu Langkah-langkah yang sesuai dengan metode ABCD yaitu pada siklus 5-D: Define, Discovery, Dream, Design dan Destiny (Salahuddin, 2015). Adapun Langkah-langkah siklus 5-D yang diterapkan di Komunitas Lembaga Kebahasaan, sebagaimana berikut:

1. Define (Penentuan): pendampingan atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Topik yang ditentukan di komunitas Lembaga Pendidikan Bahasa Inggris dalam mengembangkan media flash Card untuk memudahkan dan membiasakan dalam mempraktekkan speaking Bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari.
2. Discovery (Penemuan Mendalam): discovery adalah pendampingan atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan lain sebagainya. Untuk melakukan dan mengoptimalkan proses discovery, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrument discovery yang dapat digunakan di Komunitas LPBI Pondok Pesantren Nurul Jadid sebagaimana berikut:
  - a) Penemuan berbasis Silaturrahmi.
  - b) Pemetaan komunitas.
  - c) Penelusuran wilayah.
  - d) Pemetaan asosiasi dan institusi.
  - e) Pemetaan asosiasi dan institusi.
  - f) Pemetaan asosiasi dan institusi.
  - g) Penentuan program bisa menggunakan skala prioritas. Dalam proses tersebut bertujuan untuk menghasilkan proses pemetaan, menentukan program yang akan dilakukan. Adapun tujuan terselenggaranya dampingan ini agar peserta didik dapat belajar Bahasa Inggris dengan mudah dan membiasakan khususnya pada pengembangan speaking Bahasa Inggris.
3. Dream (Impian): dream merupakan mimpi atau keinginan atau bisa tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan aset komunitas tersebut. Setelah menemukan 5 aset tersebut selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan aset tersebut.
4. Design (Perancangan): pada tahap ini pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi,

proses dan system membagi peran dan bertanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah.

5. Deliver (Pelaksanaan, Kontrol, dan Evaluasi): di dalam tahapan ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Tahapan ini dilakukan setelah melalui proses define, discovery, dream, dan design yang sudah dilakukan di Komunitas LPBI Pondok Pesantren Nurul Jadid.

### **BAB III**

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perubahan pada aspek proses pelatihan di Komunitas Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid sesuai dengan metode ABCD yang digunakan dalam proses pemberdayaan ini, maka proses tahapantahapan pemberdayaan diKomunitas Lembaga Kebahasaan) Az-Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid Tanjung Probolinggo dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada di metode ABCD. Di dalam metode ABCD, atau tahapantahapan siklus 5-D yang digunakan oleh ABCD di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, Define. Pendamping atau pelaku pelatihanmenentukan “pilihan topik“ dalam melakukan pendampingan diLembaga Kebahasaan. Di dalam tahapan ini terdapat beberapa langkah yangdilakukan yaitu:

- a) Menentukan topik. Topik yang ditentukanyaitu: Pelatihan tutor dalam pengembanganmedia game guna mempermudah dan membiasakan peserta didikan dalam mempraktekkan berbicara Bahasa Inggris.
- b) Menentukan komunitas dampingan. Setelah melalui rapat dankoordinasi antara kelompok dan dosen pembimbing maka komunitas yang akan dikembangkan asetnya adalah Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah Nurul Jadid Probolinggo
- c) Melakukan kesepakatan bekerjasama dengan mitra (komunitas dampingan).

Kedua, Discovery. Di dalam tahapan ini, pendamping atau pelaku pelatihan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan proses discovery, maka harus digunakan berbagai metode atau alat instrumen. Adapun metode atau alat instrument discovery yang digunakan di Komunitas Kebahasaan adalah ada dua alat instrumen Discovery yaitu Inquiry Based Silaturrahim, Community Mapping (Rizal et al., 2020). Adapun penjelasan hasil dari dua alat instrumen Discovery tersebut yaitu sebagai berikut:

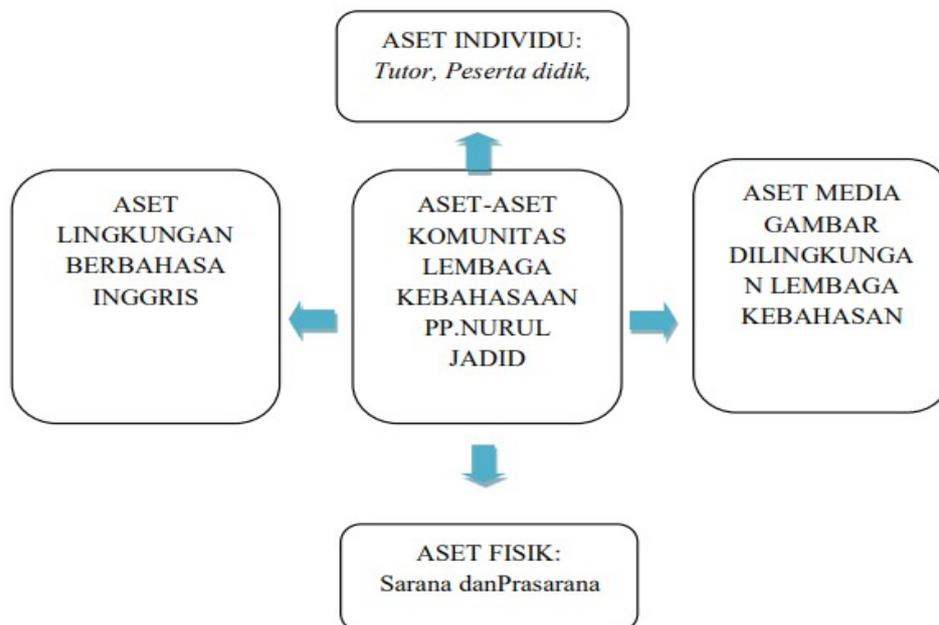
### 1. Inquiry Based Silaturahmi

Setelah menentukan topik dan komunitas yang akan diberdayakan, maka langkah selanjutnya melakukan silaturahmi ke lembaga komunitas tersebut. Salah satu hasilnya adalah hasil wawancara dengan salah satu tutor Kebahasaan Az Zainiyah yang bernama Diana Putri yaitu sebagai berikut:

“Tutor-tutor dilingkungan Lembaga Kebahasaan belum banyak melakukan inovasi-inovasi dalam pengembangan pembelajaran berbicara Bahasa Inggris sehingga kompetensi mereka (peserta didik) masih statis atau masih tidak ada peningkatan dan perkembangannya.” Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa tutor di lingkungan Lembaga Kebahasaan masih belum menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan berbagai media khususnya dalam pengembangan berbicara Bahasa Inggris.

### 2. Community Mapping

Langkah ini merupakan upaya untuk melakukan pemetaan aset yang dimiliki oleh Komunitas (Rizal et al., 2020). Adapun penjelasannya sebagai berikut:



Gambar 1. Community Mapping

Berdasarkan Pada gambar 1. Di atas menjelaskan bahwa komunitas Lembaga Kebahasaan mempunyai beberapa aset yang menjadi faktor pendukung dalam terealisasinya program-program kebahasaan di wilayah Azzainiyah. Pertama dalam aset individu terdapat tutor dan peserta didik. Kedua aset lingkungan. Dalam hal ini lingkungan merupakan faktor pendukung yang urgen dan sangat di prioritaskan karena yang bisa mempengaruhi pertama kali untuk menjadi unsur pembiasaan adalah lingkungannya. ketiga Aset media gambar dilingkungan lembaga kebahasaan. Media gambar merupakan salah satu instrument/alat yang akan menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sedangkan yang terakhir Aset fisik yang terdapat sarana dan prasana.

Ketiga, Dream. Tahapan ini merupakan mimpi atau keinginan atau tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan aset (potensi) komunitas. Setelah menemukan aset yang dimiliki komunitas dan fokus aset yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan aset komunitas yang diinginkan atau diimpikan oleh Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid Probolinggo. Adapun hasil rumusan tujuan atau impian yang diinginkan adalah mengembangkan media pembelajaran berbicara Bahasa Inggris pada peserta didik kebahasaan pada aspek pemanfaatan lingkungan berbahasa Inggris sebagai sumber belajar yang sangat efektif dan mengembangkan beberapa metode pembelajaran Bahasa Inggris bagi para tutor guna proses pembelajaran menjadi mudah.

Keempat, Design. Pada tahap ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan sistem, membagi peran dan tanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah komunitas dampingan dan perubahan yang diharapkan dari komunitas dampingan. Adapun hasil desain program yang akan dilakukan untuk mewujudkan keinginan, impian atau tujuan yang telah ditetapkan tersebut yaitu:

1. Merumuskan strategi program dampingan. Strategi program dampingan berbentuk Pelatihan dan Pendampingan. Adapun bentuk-bentuk program yang akan dilakukan yaitu: Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan berbicara Bahasa Inggris melalui media game pada tutor Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid Probolinggo.
2. Menyusun proses program dampingan. Proses penyusunan proses program dampingan berkaitan dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Waktu pelaksanaannya. Program tersebut dilaksanakan pada hari Rabu malam Kamis pukul: 20.00 WIB-21.00 Program yang akan dilakukan adalah Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan media game pada tutor Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid Probolinggo.
- b. Pelaksanaan pelatihan dan dampingan tersebut akan dilakukan di Komunitas Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid Probolinggo.
- c. Pematerinya yang melakukan pendampingan adalah Tim Pengabdian Universitas Nurul Jadid Probolinggo.
- d. SDM yang terlibat dalam acara tersebut adalah tutor dan Peserta didik Lembaga Kebahasaan Az Zainiyah Pondok Pesantren Nurul Jadid Probolinggo.

Kelima, Deliver atau Destiny. Tahap Deliver atau Destiny adalah tahap di mana setiap orang dalam organisasi mengimplementasikan berbagai hal termasuk pelaksanaan dan pengontrolan atau pengevaluasian program dampingan terhadap komunitas yang sudah dirumuskan pada tahap Dream dan Design. Di dalam tahap deliver atau destiny ini, terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap Pelaksanaan. Sebagaimana waktu kegiatan pendampingan yang telah dilakukan di tahap design, maka ditemukan bahwa Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media game untuk pengembangan berbicara Bahasa Arab pada tutor LPBA Az-Zainiyah pondok pesantren Nurul Jadid pada hari minggu tanggal 28 maret 2020. Pelaksanaan tersebut berjalan dengan lancar dan sukses.
- 2) Tahap controlling atau evaluating. Tahap ini dilakukan dua tahap yaitu:
  - a) Kontrol atau evaluasi tahap proses pelatihan. Evaluasi pada tahap proses ini dilakukan setiap waktu agar proses pelatihan ini berjalan dengan maksimal, seperti mengevaluasi proses penyiapan bahanbahan materi ajar, hasil proses pembelajaran dengan menggunakan media game, dan sebagainya.
  - b) Kontrol atau evaluasi tahap akhir pelatihan. Evaluasi ini dilakukan setelah proses pelatihan berakhir. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah proses pemberdayaan ini berjalan dengan optimal sesuai dengan keinginan dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa proses pemberdayaan ini berjalan dengan tujuan yang diinginkan yaitu mengembangkan mediaajar dengan menggunakan media game pada tutor serta mengembangkan kualitas tutor Lembaga Kebahasaan dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang mudah.

## **BAB IV PENUTUP**

Bahasa Inggris sebagai sarana berkomunikasi merupakan suatu bentuk kinerja dan performansi yang bagi orang Indonesia perlu dilatih secara terus menerus baik dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Sebagai konsekuensinya, pembelajaran bahasa Inggris harus lebih menekankan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi ketimbang pembelajaran tentang sistem bahasa. Pada aspek berbicara yang merupakan bagian dari empat keterampilan bahasa yang perlu dikuasai siswa untuk dapat dikatakan bahwa siswa tersebut terampil. Maka semestinya pembelajaran bahasa dapat ditekankan pada praktek. Kemudian selain itu juga pembelajaran haruslah terprogram dan terencana demi kebermaknaan kegiatan dan keberhasilan mencapai tujuan kegiatan tersebut.

Berbicara merupakan salah satu kemampuan yang harus diberikan dan dilatihkan pada siswa SLTA dan SLTP pada usia ini siswa seharusnya telah memiliki kemampuan untuk berbicara. Namun dalam kenyataannya, siswa SLTA dan SLTP masih mengalami kesulitan dalam hal berbicara. Disamping banyak faktor ketidakpastian dan ketidakberhasilan siswa dalam berbicara bahasa Inggris; waktu yang terbatas, minat siswa terhadap berbicara rendah ataupun kurangnya kreativitas serta inovasi dari guru. Maka dalam penelitian ini penulis menawarkan media gambar berseri sebagai alternatif teknik mengajar kemampuan berbicara bahasa Inggris.

Pembelajaran berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan media Game ternyata mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa SLTA dan SLTP. Kekuatan dari media Game adalah mampu merangsang (memberikan stimulus) minat dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Inggris. Pembelajaran berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan media Game. Diharapkan dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, siswa termotivasi untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara bahasa Inggris dengan baik dan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126.
- Hardiana, D., Komarudin, A., & Yuniarti, R. (2019). Desain Dan Implementasi Game Edukasi Bertema Islami Menggunakan Metode Mechanics Dynamics Aesthetics. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Informasi (SENSASI)*, 2(1).
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 306–319.
- Rizal, S., Hendrawati, S., Afifah, S. N., & Qiptiyah, T. M. (2020). Pendampingan Komunitas Sekolah Melalui Upaya Pemanfaatan Lahan Tidur sebagai Media dan Sumber Belajar Berbasis Lingkungan. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 386–401.
- Salahuddin, N. (2015). Panduan KKN ABCD UIN Sunan Ampel Surabaya Asset Based Community-Driven Development (ABCD). LP2M UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Suryanto, B. T., & Nikmatillah, U. (2020). The Effectiveness of CLT Method in Improving English Students Ability in KSK Institute of Fathimatuzzahro. *IJOEEL: International Journal of English Education and Linguistics*, 2(1), 1–8.