

Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Kegiatan Literasi, Sosialisasi *Anti-Bullying* dan Pembuatan Konten Edukatif di Panti Asuhan El – Ministry Palangka Raya

Maida Norahmi^{1*}, Rikha Aderia², Roy Saputro Wijoyo³, Salma Azzahra⁴, Sela Eninta BR Kaban⁵

^{1*,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Email: ^{1*}maida.norahmi12@edu.upr.ac.id, ²rikhaaderia@mhs.fkip.upr.ac.id, ³roysw@gmail.com, ⁴azzahrasalma@gmail.com, ⁵selgdk@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak-anak sekaligus menanamkan nilai-nilai *anti-bullying* di lingkungan Panti Asuhan El-Ministry Palangka Raya. Kegiatan ini merupakan upaya kolaboratif antara tim pelaksana dan pihak panti asuhan untuk mengatasi keterbatasan sumber daya, terutama dalam aspek pendidikan bahasa asing dan pembentukan karakter anak-anak. Pelaksanaan program dilakukan dalam dua kali pertemuan yang mencakup tiga bentuk kegiatan utama, yaitu (1) kegiatan literasi berbahasa Inggris, (2) sosialisasi dan edukasi nilai-nilai *anti-bullying*, serta (3) pembuatan konten kreatif berbasis kosakata. Pada tahap literasi dan sosialisasi, anak-anak diajak untuk berpartisipasi aktif melalui metode diskusi, membaca cerita bersama, bermain peran, serta kuis interaktif yang memadukan unsur pembelajaran dan hiburan. Sementara itu, kegiatan pembuatan konten kreatif difokuskan pada latihan memori dan pengayaan kosakata bahasa Inggris dengan pendekatan gamifikasi, di mana anak-anak dimotivasi untuk belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat. Hasil pelaksanaan program menunjukkan peningkatan kemampuan anak-anak dalam mengenali dan menggunakan kosakata dasar bahasa Inggris, serta munculnya pemahaman yang lebih baik terhadap konsep empati, toleransi, dan *anti-bullying*. Program ini memberikan dampak sosial yang positif tidak hanya bagi peserta, tetapi juga bagi pengurus panti yang memperoleh wawasan baru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada penguatan karakter. Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan pentingnya program pengabdian masyarakat yang berfokus pada literasi, pengembangan bahasa, dan pembentukan nilai sosial sebagai bagian integral dari upaya mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di lingkungan panti asuhan.

Kata kunci: Literasi, Sosialisasi, *Anti-Bullying*, Panti Asuhan.

Abstract

This community service program was implemented with the main objective of improving children's literacy and English vocabulary skills while promoting anti-bullying values at El-Ministry Orphanage in Palangka Raya. The program was designed as a collaborative effort between the implementation team and the orphanage to address the limited educational resources, particularly in foreign language learning and character development. The program was conducted in two sessions consisting of three main activities: (1) English literacy practice, (2) socialization and education on anti-bullying values, and (3) creative content production based on vocabulary learning. During the literacy and socialization sessions, children were encouraged to participate actively through discussions, storytelling, role-play, and interactive quizzes that combined learning with entertainment. The creative content activity focused on vocabulary memorization and enrichment using a gamification approach, allowing children to learn through play and healthy competition. The results indicate a noticeable improvement in children's ability to recognize and use basic English vocabulary, along with increased awareness of empathy, tolerance, and anti-bullying values. Overall, this initiative generated positive educational and social impacts, emphasizing the importance of community service programs that integrate literacy enhancement and character education to support children's growth and development in orphanage environments.

Keywords: *Literacy, Outreach, Anti-Bullying, Orphanage.*

PENDAHULUAN

Di era yang semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak sekali program pengabdian masyarakat yang dapat dilakukan untuk membawa perubahan positif. Dalam bidang pendidikan, misalnya, kita dapat memberikan bimbingan belajar atau kursus tambahan untuk anak-anak (Herlian dan Nurpadilla, 2021, Lapu & Tandikombong, 2022). Setiap kegiatan dirancang untuk memberikan manfaat nyata dan berkelanjutan bagi komunitas yang dilayani. Program pengabdian masyarakat ini dapat dilakukan di berbagai tempat, termasuk di panti asuhan, untuk memastikan bahwa bantuan dan dukungan menjangkau mereka yang paling membutuhkan.

Panti asuhan adalah salah satu bentuk pengasuhan bagi anak-anak yang tidak memiliki orang tua kandung, di mana peran dan fungsi orang tua kandung diambil alih oleh pengasuh dan penghuni panti yang lebih senior (Solikhah dkk., 2023). Panti Asuhan El-Ministry Palangkaraya, seperti banyak panti asuhan lainnya, seringkali menghadapi keterbatasan sumber daya. Anak-anak di panti asuhan ini mengalami tantangan yang tidak terduga, termasuk akses yang terbatas terhadap pendidikan bermutu, pendampingan pendidikan karakter yang baik, dan motivasi semangat. Tidak seperti anak-anak lain yang beruntung mendapatkan dukungan dari kedua orang tua dan keluarganya, anak-anak di panti asuhan tidak merasakan hal tersebut. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat sangat penting untuk dilakukan di tempat ini, guna memberikan dukungan yang dibutuhkan dan membantu mereka mencapai potensi penuh.

Pendidikan dalam keluarga memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan kepribadian, karakter, nilai budaya, nilai agama dan moral serta keterampilan sederhana (Andhika, 2021). Namun, bagi anak-anak yang tumbuh di panti asuhan, akses terhadap pendidikan yang holistik ini sering kali terbatas. Tanpa kehadiran keluarga sebagai pendamping utama, mereka menghadapi tantangan dalam memperoleh dukungan emosional dan intelektual yang memadai. Akibatnya, kemampuan dasar seperti literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris sering kali kurang berkembang dengan baik. Menurut survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2019, Indonesia berada di peringkat ke-62 dari 70 negara, menjadikannya salah satu dari 10 negara dengan tingkat literasi terendah (Sitanggang dkk., 2023). Kurangnya bimbingan bagi anak-anak di panti asuhan berkontribusi pada rendahnya tingkat literasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris, yang seharusnya menjadi kemampuan dasar di era globalisasi ini.

Hal ini juga mempengaruhi sikap anak-anak, di mana tanpa bimbingan yang memadai dari lingkungan sekitar, mereka cenderung kurang stabil dalam perilakunya dan memerlukan arahan lebih lanjut. Anak-anak di panti asuhan yang kurang mendapatkan bimbingan sering kali menunjukkan sikap yang kurang baik. Putri & Silitonga (2023) menggarisbawahi bahwa kondisi ini tanpa disadari, perilaku mereka dapat mengarah pada perilaku *bullying* terhadap sesama, yang sering kali dianggap sebagai bahan candaan. Terlebih lagi, jika mereka terbiasa melihat perilaku menyimpang dari anak-anak seusia mereka di internet atau televisi. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2022, terdapat 266 kasus kekerasan fisik, psikis, termasuk perundungan yang melibatkan anak-anak (Fikriyah dkk., 2026). Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan karakter bagi anak – anak. Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan oleh manusia untuk membimbing dan membentuk karakter seseorang agar terus menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Pendidikan ini bertujuan untuk mengajarkan moral yang baik, akhlak yang mulia, kepedulian terhadap orang lain, kecerdasan, serta jiwa nasionalisme yang tinggi (Andina dkk., 2023).

Selain perilaku *bullying*, anak-anak juga membutuhkan bimbingan dalam penggunaan handphone dan internet. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak usia dini hingga anak sekolah dasar yang kecanduan *gadget* (Annisa dkk., 2022). Sebenarnya, jika penggunaan gadget diarahkan dengan benar, anak-anak dapat memanfaatkannya dengan baik. Selain bermain game, gadget bisa digunakan untuk belajar atau membuat konten kreatif yang dapat melatih keterampilan dan pengetahuan mereka tentang teknologi. Demikian pula untuk anak-anak di panti asuhan, mereka perlu mendapatkan bimbingan dalam memahami dan menggunakan teknologi agar dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Konten kreatif adalah materi yang dibuat dengan imajinasi dan keterampilan artistik untuk menarik, menginspirasi, dan mengedukasi audiens, dan dapat berbentuk video, gambar, tulisan, audio, atau multimedia lainnya (Lestari, 2020; Kara dkk., 2024). Bagi anak-anak, membuat konten kreatif bermanfaat dalam banyak aspek: mengembangkan keterampilan kreatif dan komunikasi, menguasai teknologi, dan

memupuk kemampuan kolaboratif. Selain itu, konten kreatif dapat meningkatkan literasi, membangun identitas dan kepercayaan diri, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Lapu & Tandikombong, 2022; Soma, dkk., 2024). Secara keseluruhan, konten kreatif bukan hanya tentang menghasilkan sesuatu yang menarik, tetapi juga tentang proses pembelajaran yang menyertainya. Bagi anak-anak, ini adalah cara yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan.

Untuk memahami urgensi program secara lebih menyeluruh, perlu dilihat tidak hanya dari gambaran nasional, tetapi juga dari kondisi spesifik yang ditemukan di Panti Asuhan El-Ministry sebagai mitra kegiatan. Meskipun data nasional seperti PISA 2019 menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia dan laporan KPAI 2022 mencatat tingginya kasus kekerasan serta perundungan pada anak, kondisi di Panti Asuhan El-Ministry memperlihatkan ketidaksesuaian yang semakin menegaskan urgensi program ini. Observasi awal tim menunjukkan bahwa sebagian besar anak di panti memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang sangat terbatas. Informasi ini didapatkan dari pertemuan awal dengan pengolal panti asuhan yang juga berlatar belakang pendidikan bahasa Inggris. Pengelola menyampaikan keprihatinan mendalam mengenai rendahnya kemampuan akademik anak-anak, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan dan laporan nilai sekolah, sebagian besar anak memperoleh nilai yang berada di bawah KKM, terutama dalam aspek penguasaan kosakata dan pemahaman teks sederhana. Pengelola menjelaskan bahwa banyak anak kesulitan memahami instruksi dasar dalam bahasa Inggris dan tidak mampu mengingat kosakata yang diajarkan di sekolah, sehingga mereka mudah tertinggal dalam proses pembelajaran. Selain itu, diskusi kelompok mengungkap bahwa beberapa anak pernah menyaksikan atau mengalami tindakan yang menyerupai *bullying* di sekolah maupun lingkungan sekitar, mencerminkan minimnya pendampingan karakter sebagaimana lazim dialami anak-anak di panti asuhan. Kondisi ini menguatkan kebutuhan akan intervensi pengabdian masyarakat yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai *anti-bullying* dan kemampuan literasi digital melalui pembuatan konten edukatif.

Pendekatan komprehensif dalam program ini menawarkan kebaruan yang jelas, karena tidak hanya menanggapi permasalahan literasi, karakter, dan penggunaan teknologi secara terpisah, tetapi justru mengintegrasikan tiga kegiatan utama—literasi bahasa Inggris, pendidikan anti-bullying, dan pembuatan konten edukatif—dalam satu rangkaian pembelajaran terpadu. Berbeda dari program pengabdian masyarakat pada umumnya yang cenderung berfokus pada satu aspek, program ini menghubungkan penguatan kemampuan linguistik dengan pembentukan karakter sosial dan pengembangan literasi digital sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Program ini menawarkan inovasi melalui desain yang menghubungkan literasi bahasa Inggris yang menjadi landasan untuk memperluas pengetahuan kosakata dan kemampuan komunikasi, sementara materi *anti-bullying* disisipkan dalam pembelajaran kosa kata tersebut untuk membentuk sikap empati, saling menghargai, dan kesadaran akan perilaku sosial yang sehat. Integrasi kegiatan produksi konten edukatif kemudian berfungsi sebagai media aplikasi nyata, di mana anak-anak dapat menuangkan pemahaman bahasa dengan kosa kata yang telah dipelajari dan nilai moral ke dalam karya kreatif. Selanjutnya, pembuatan konten edukatif berfungsi sebagai bentuk aplikasi nyata yang memungkinkan anak-anak mengekspresikan pemahaman mereka melalui karya kreatif yang dapat dibagikan di media sosial. Integrasi ketiga komponen ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membangun kepercayaan diri, meningkatkan literasi digital, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif. Model pendampingan yang holistik dan adaptif seperti ini masih jarang diterapkan dalam program pengabdian masyarakat, terutama di lingkungan panti asuhan dengan keterbatasan sumber daya pembelajaran. Oleh karena itu, kombinasi tiga kegiatan tersebut memberikan kontribusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan anak-anak pada era informasi digital dan memperkuat nilai tambah program dalam upaya pemberdayaan anak-anak Panti Asuhan El-Ministry Palangka Raya.

METODE

Tahap persiapan program dilaksanakan selama Februari hingga Mei 2025 sebagai fondasi utama bagi kelancaran implementasi kegiatan di lapangan. Pada tahap ini, tim terlebih dahulu menyusun rancangan kegiatan yang mencakup tujuan, sasaran peserta, jenis aktivitas, serta strategi penyampaian materi agar sesuai dengan karakteristik anak-anak panti. Proses koordinasi dengan dosen pembimbing dilakukan secara berkala setiap minggu untuk memastikan setiap rencana kegiatan dapat berjalan secara akademik dan etis. Selain itu, diskusi diperuntukkan untuk memilih materi kosa kata yang sesuai dengan sosialisasi *anti-bullying* yang akan diberikan dan berdiskusi tentang teknik pembelajaran yang efektif untuk anak-anak usia sekolah dasar dan menengah. Materi sosialisasi anti-bullying diambil dari dokumen Stop Perundungan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021.

Pertemuan awal dengan pengelola panti menjadi komponen penting dalam tahap persiapan. Melalui diskusi tersebut, pengelola yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris memberikan informasi mengenai kondisi kemampuan belajar anak-anak, termasuk temuan bahwa sebagian besar dari mereka memperoleh nilai rendah pada pelajaran bahasa Inggris serta mengalami kesulitan berkomunikasi menggunakan kosakata dasar. Pengelola juga menekankan harapan agar program ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi bahasa Inggris anak-anak sebagai bekal masa depan mereka. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim kemudian menyusun serangkaian materi pendukung kegiatan, yaitu poster sosialisasi anti-bullying, bahan cerita bergambar untuk sesi literasi, serta daftar kosakata yang relevan dengan tingkat kemampuan anak. Penyusunan materi dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan, konteks yang dekat dengan kehidupan anak-anak panti, serta potensi integrasi nilai-nilai karakter positif. Tahap persiapan ini tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, tetapi juga merumuskan tiga kegiatan inti yang menjadi kerangka utama program, yaitu: (1) literasi bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosakata, (2) sosialisasi anti-bullying untuk memperkuat pemahaman nilai moral, dan (3) pembuatan konten kreatif berbasis kosakata untuk memberikan ruang penerapan keterampilan secara praktis dan menyenangkan.

Waktu dan Tempat

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan El – Ministry Kota Palangka Raya. Panti Asuhan El Ministry adalah sebuah lembaga sosial yang berlokasi Jalan Pangeran Junjung Buih III Gang Kameloh No. 4. Palangka Raya, Kalimantan Tengah, yang didedikasikan untuk menyediakan tempat tinggal, pendidikan, dan perawatan bagi anak-anak yatim piatu dan kurang mampu. Proses persiapan dan pengembangan program pengabdian masyarakat ini dimulai sejak Februari – Mei 2025. Kegiatan implementasi program di Panti Asuhan El – Ministry diadakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 31 Mei dan 1 Juni 2025, dengan alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 120 menit (2 jam).

Tahapan Pengembangan dan Pelaksanaan Kegiatan

Untuk memastikan kegiatan berjalan efektif, tim kemudian menyusun rancangan implementasi lapangan yang terdiri dari empat tahapan utama yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak-anak Panti Asuhan El-Ministry. Tahapan ini meliputi literasi bahasa Inggris, sosialisasi anti-bullying, penguatan kosakata melalui pembuatan konten kreatif, serta refleksi dan penutupan kegiatan. Setiap tahap disusun dengan memperhatikan durasi, metode, serta materi yang relevan sehingga anak-anak dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan aplikatif. Rincian pelaksanaan setiap tahap kegiatan dijabarkan pada Tabel 1 berikut, yang memuat deskripsi aktivitas, estimasi waktu, serta output yang diharapkan dari masing-masing kegiatan.

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelaksanaan Program di Panti Asuhan El-Ministry

Tahap Kegiatan	Deskripsi Pelaksanaan di Lapangan	Durasi	Output yang Diharapkan
Literasi Bahasa Inggris (Pertemuan 1)	- Pembagian 3–4 kelompok kecil - Membaca cerita bergambar bernilai anti-bullying - Diskusi dipandu pendamping kelompok - Latihan menerjemahkan 25 kosakata dasar - Observasi kesulitan anak dalam mengenali kosakata.	60 menit	- Pengenalan kosakata dasar - Peningkatan kemampuan menerjemahkan kata sederhana - Diskusi tentang perilaku bullying.
Sosialisasi Anti-Bullying (Pertemuan 1)	- Penyampaian materi menggunakan poster “Stop Bullying” - Penjelasan jenis, contoh, dan dampak bullying - Tanya jawab interaktif - Kuis untuk menilai pemahaman.	60 menit	- Anak memahami konsep bullying - Mampu mengidentifikasi perilaku bullying - Meningkatnya sikap empati.
Penguatan Kosakata & Pembuatan Konten	Metode gamifikasi: menjawab kosakata bergiliran	100 menit	Anak mengingat kosakata melalui

Kreatif (Pertemuan 2)	▪ Jawaban benar mendapat hadiah dari mystery box ▪ Dokumentasi foto/video sebagai konten edukatif ▪ Pencatatan jumlah jawaban benar.	aktivitas menyenangkan ▪ Meningkatnya motivasi belajar ▪ Terbentuknya konten edukatif sederhana.
Refleksi & Penutupan (Pertemuan 2)	▪ Umpan balik kepada anak dan pengelola panti ▪ Penyampaian rangkuman materi ▪ Pengumpulan dokumentasi kegiatan. 20 menit	▪ Anak memahami kembali materi inti ▪ Pengelola mengetahui capaian pelaksanaan ▪ Dokumentasi untuk arsip/publikasi.

Tahap pertama adalah kegiatan literasi bahasa Inggris yang dirancang untuk membantu anak-anak mengenal kosakata dasar melalui aktivitas membaca dan diskusi. Pada tahap ini, anak-anak dibagi ke dalam tiga hingga empat kelompok kecil agar proses pendampingan lebih efektif. Mereka kemudian membaca cerita bergambar yang memuat nilai-nilai anti-bullying, diikuti dengan diskusi singkat untuk memastikan pemahaman isi bacaan. Setelah itu, anak-anak berlatih menerjemahkan 25 kosakata dasar dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Selama proses ini, pendamping kelompok melakukan observasi terhadap kesulitan yang dihadapi anak-anak, terutama dalam mengenali dan mengingat kosakata. Kegiatan literasi ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga menumbuhkan kesadaran mengenai perilaku bullying yang mungkin mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap kedua adalah sosialisasi anti-bullying yang difokuskan pada peningkatan pemahaman anak terkait bentuk-bentuk bullying, dampaknya, serta cara mencegahnya. Materi disampaikan menggunakan media poster “Stop Bullying” yang memuat ilustrasi dan penjelasan sederhana tentang bullying fisik, verbal, sosial, dan daring. Kegiatan berlangsung secara interaktif melalui penyampaian materi yang diselingi tanya jawab agar anak-anak lebih mudah memahami konten yang disampaikan. Untuk mengukur pemahaman mereka, diberikan kuis singkat dengan pertanyaan terkait materi. Tahap ini bertujuan membentuk sikap empati dan kepekaan sosial anak-anak sehingga mereka mampu mengenali tindakan bullying dan tidak ragu melaporkannya.

Tahap ketiga adalah penguatan kosakata dan pembuatan konten kreatif. Pada tahap ini, digunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan retensi kosakata yang telah dipelajari. Anak-anak membentuk satu barisan dan menjawab pertanyaan kosakata secara bergiliran. Ketika menjawab dengan benar, mereka mendapatkan hadiah berupa makanan ringan dari *mystery box*. Aktivitas ini direkam dalam bentuk foto dan video untuk menghasilkan konten edukatif yang menunjukkan proses belajar mereka. Pendamping mencatat jumlah jawaban benar sebagai bagian dari data evaluasi. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak-anak mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga melatih rasa percaya diri dan kreativitas mereka.

Tahap terakhir adalah sesi refleksi dan penutupan kegiatan. Dalam sesi ini, tim memberikan umpan balik mengenai antusiasme dan perkembangan anak selama dua hari kegiatan. Anak-anak juga diajak mengulangi kembali poin-poin penting terkait kosakata dan pemahaman anti-bullying untuk memastikan retensi materi. Selain itu, tim menyerahkan dokumentasi kegiatan kepada pengelola panti sebagai arsip dan bahan publikasi. Tahap ini memastikan bahwa semua materi yang telah dipelajari dapat menempel lebih kuat sekaligus memberikan gambaran yang jelas kepada pihak panti mengenai capaian program.

Metode Evaluasi dan Analisis Data

Metode evaluasi dan analisis data dalam program ini disusun secara sistematis dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pelaksanaan kegiatan. Evaluasi peningkatan kosakata dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa daftar 25 kosakata dasar yang telah disiapkan oleh tim. Pada tahap pengumpulan data, tim mencatat secara rinci jumlah jawaban benar yang diberikan anak-anak di setiap sesi. Data awal diperoleh melalui observasi ketika anak-anak membaca cerita bergambar dan diminta mengidentifikasi kosakata kunci, sedangkan data akhir diperoleh melalui kuis lisan pada sesi gamifikasi. Analisis dilakukan dengan metode deskriptif baik dalam bentuk peningkatan jumlah kosakata yang berhasil

diingat maupun persentase keberhasilan antar peserta. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk menilai efektivitas pembelajaran berbasis literasi dan gamifikasi terhadap kemampuan bahasa Inggris anak-anak panti.

Evaluasi pemahaman *anti-bullying* dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta mampu memahami konsep dasar terkait jenis, dampak, dan cara mencegah *bullying*. Instrumen yang digunakan meliputi kuis singkat dan pertanyaan lisan yang diajukan selama sesi sosialisasi anti-bullying. Data dikumpulkan dengan mencatat jawaban peserta serta mengamati ketepatan mereka dalam mengidentifikasi perilaku *bullying* berdasarkan skenario atau gambar yang ditampilkan. Proses kategorisasi ini memberikan gambaran mengenai tingkat kesadaran sosial dan kemampuan anak dalam mengenali perilaku yang termasuk dalam *bullying* maupun tindakan pencegahannya. Dengan demikian, analisis pemahaman anti-bullying tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif yang berkaitan dengan pembentukan karakter.

Selain evaluasi instrumen, program ini juga menggunakan observasi kualitatif sebagai metode analisis pendukung untuk menilai dinamika pelaksanaan kegiatan. Observasi dilakukan sepanjang rangkaian kegiatan dengan mencermati sejumlah aspek, seperti antusiasme anak dalam mengikuti aktivitas, kemampuan mereka bekerja sama dalam kelompok, respon terhadap materi yang disampaikan, serta tingkat kesulitan yang dialami dalam mengenali dan mengingat kosakata. Observasi juga diarahkan pada cara peserta merespon metode gamifikasi, terutama dalam konteks motivasi dan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung. Data observasi dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan gambaran naratif mengenai perilaku, partisipasi, dan kualitas interaksi peserta selama program berlangsung. Pendekatan ini melengkapi temuan kuantitatif sehingga evaluasi yang dihasilkan lebih utuh, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan pengalaman belajar anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Literasi

Kegiatan pertama dalam program pengabdian masyarakat ini adalah literasi bersama anak-anak di Panti Asuhan El-Ministry. Tujuan dari kegiatan literasi ini adalah untuk menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai anti-bullying melalui cerita pendek yang dibaca bersama-sama. Dalam pelaksanaannya, anak-anak panti asuhan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil agar kegiatan dapat lebih terarah dan mudah dipantau.



Gambar 1. Kegiatan Literasi

Kegiatan literasi dilakukan melalui pembacaan cerita bergambar yang memuat nilai anti-bullying dan latihan menerjemahkan 25 kosakata dasar. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar anak hanya mampu menyebutkan 5–8 kosakata bahasa Inggris secara mandiri. Setelah sesi literasi dan diskusi kelompok kecil, terjadi peningkatan kemampuan dengan rata-rata penguasaan kosakata mencapai 14–18 kata. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan sekitar 45–60% dari kemampuan awal, yang menunjukkan efektivitas metode literasi berbasis cerita. Temuan ini sejalan dengan Alshahrani (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata melalui membaca cerita merupakan strategi yang sangat efektif karena memberikan konteks visual dan naratif yang memudahkan proses memori. Cerita yang dibacakan juga memuat contoh-contoh perilaku *bullying*, sehingga pembahasan nilai *anti-bullying* dapat dipadukan secara alami dalam proses membaca. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi tindakan *bullying* setelah mereka menghubungkannya dengan tokoh dan peristiwa dalam cerita.

Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata, kegiatan literasi juga berperan penting dalam menumbuhkan empati dan kesadaran sosial anak-anak. Setelah sesi membaca cerita, diskusi yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengidentifikasi berbagai bentuk bullying verbal maupun sosial yang pernah mereka lihat atau alami di lingkungan sekolah. Beberapa anak bahkan mampu memberikan contoh konkret, seperti ejekan di kelas, pengucilan dalam permainan, atau panggilan bernada merendahkan. Kemampuan anak-anak untuk mengaitkan alur cerita dengan pengalaman pribadi menunjukkan bahwa media cerita efektif sebagai sarana refleksi nilai. Temuan ini memperkuat penelitian Putri & Silitonga (2023), yang menyatakan bahwa cerita dapat menjadi medium edukatif yang membantu anak memahami dampak perilaku negatif secara lebih mendalam karena menghadirkan gambaran situasional yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam konteks kegiatan ini, cerita yang dibacakan tidak hanya menyampaikan pesan moral secara implisit, tetapi juga membuka ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan pandangan mereka mengenai interaksi sosial yang sehat.

Sosialisasi Anti-Bullying

Kegiatan selanjutnya dalam program pengabdian masyarakat adalah sosialisasi *anti-bullying* kepada anak-anak Panti Asuhan El-Ministry. Sosialisasi mengenai *anti-bullying* sangat penting karena dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif bullying dan cara menghindarinya. Edukasi karakter sangat penting bagi generasi saat ini, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Najwa, dkk., 2023). Materi yang disampaikan dalam sosialisasi ini meliputi berbagai aspek penting tentang *bullying* yang diambil dari Buku Saku “Stop Bullying” yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pertama-tama, anak-anak diperkenalkan dengan definisi *bullying*, membantu mereka memahami apa yang dimaksud dengan tindakan ini. Selanjutnya, kami menjelaskan tempat-tempat di mana *bullying* sering terjadi, seperti di sekolah, di lingkungan bermain, atau bahkan di media sosial. Anak-anak juga diajarkan tentang berbagai jenis *bullying*, termasuk *bullying* fisik, verbal, sosial, dan *cyberbullying*, sehingga mereka dapat mengenali berbagai bentuk perilaku negatif ini.

Sosialisasi anti-bullying dilaksanakan setelah kegiatan literasi dengan menggunakan poster “Stop Bullying”. Hasil kuis menunjukkan bahwa 82% anak dapat menjawab dengan benar pertanyaan tentang definisi bullying, 75% mampu menyebutkan minimal dua jenis bullying, dan 68% mampu menjelaskan tindakan pencegahan sederhana. Data ini menunjukkan tingkat pemahaman yang cukup baik, mengingat sebelumnya (berdasarkan tanya jawab informal sebelum kegiatan) hanya sekitar 20–30% anak yang dapat menjelaskan apa itu *bullying*. Materi yang disampaikan merujuk pada Buku Saku “Stop Bullying” Kemendikbud, sehingga indikator pemahaman anak dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Baik: mampu menyebutkan >2 jenis bullying dan contoh tindakan pencegahan (7 anak),
2. Cukup: mampu menyebutkan 1–2 jenis bullying (4 anak),
3. Perlu bimbingan: masih bingung membedakan bercanda dan bullying (2 anak).



Gambar 2. Poster Sosialisasi Anti - Bullying

Sosialisasi ini menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman anak-anak mengenai perilaku bullying dan konsekuensinya. Hal ini sejalan dengan temuan Najwa et al. (2023), yang menjelaskan bahwa pendidikan karakter yang menggabungkan diskusi terarah dan visualisasi mampu meningkatkan kesadaran anak terhadap dampak perilaku negatif. Dalam konteks kegiatan ini, penggunaan poster sebagai media utama terbukti efektif karena ilustrasi berwarna, simbol, dan contoh situasi yang ditampilkan membantu anak memproses informasi secara lebih cepat dan mudah. Poster yang memuat representasi visual mengenai bentuk-bentuk bullying—seperti bullying fisik, verbal, dan sosial—memberikan dukungan kognitif bagi anak untuk memahami perbedaan masing-masing kategori tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan verbal. Selain itu, diskusi interaktif setelah pemaparan poster memungkinkan anak menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi, sehingga memperkuat internalisasi nilai *anti-bullying*.

Pembuatan Konten Kreatif

Kegiatan pembuatan konten kreatif dilakukan melalui permainan tebak kosakata dengan sistem hadiah (*mystery box*). Dari 25 kosakata yang diuji ulang, rata-rata jawaban benar anak meningkat menjadi 17–22 kata, menunjukkan peningkatan kemampuan sebesar 60–80% dibandingkan kondisi awal. Kegiatan gamifikasi mendapatkan respons antusias dari hampir seluruh peserta. Teriakan dukungan dari teman sebaya, hadiah kecil, dan tantangan untuk menjawab dengan cepat meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini sesuai dengan penelitian Fadilla & Nurfadhillah (2022) dan Kara et al. (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan rasa bahagia dalam pembelajaran bahasa Inggris, bahkan pada anak-anak yang memiliki tingkat literasi dasar.



Gambar 3. Kegiatan Pembuatan Konten Kreatif

Selain berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata, kegiatan pembuatan konten kreatif juga menghasilkan sejumlah foto dan video edukatif yang merekam proses interaksi anak-anak selama sesi pembelajaran. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai catatan kegiatan, tetapi juga menjadi bukti autentik bahwa anak-anak mampu mengaplikasikan kosakata yang telah dipelajari dalam konteks nyata. Misalnya, dalam beberapa rekaman terlihat anak-anak menjawab pertanyaan kosakata dengan percaya diri, saling memberi dukungan ketika teman lain sedang berpikir, serta menggunakan kata-kata bahasa Inggris sederhana secara spontan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Lestari (2020) yang menekankan bahwa kreativitas merupakan bagian penting dari proses belajar karena memungkinkan peserta didik mengekspresikan pemahaman secara bebas, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, konten kreatif yang dihasilkan tidak hanya memperkuat proses pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga menyediakan ruang refleksi bagi anak-anak untuk melihat kembali perkembangan mereka serta menegaskan bahwa kreativitas berperan sebagai jembatan antara pemahaman kognitif dan penerapan praktis dalam pembelajaran berbahasa.

Dalam pelaksanaannya, banyak anak – anak panti asuhan yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Salah satu tantangan utama yang muncul dalam pelaksanaan program adalah masih adanya anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata meskipun telah mengikuti dua sesi pembelajaran. Kesulitan ini merupakan tantangan yang harus diatasi dalam kegiatan-kegiatan mendatang. Data menunjukkan bahwa sekitar empat anak ($\pm 20\%$) tampak ragu atau membutuhkan waktu lebih lama

ketika diminta menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari. Fenomena ini dapat dipahami mengingat anak-anak di Panti Asuhan El-Ministry memiliki paparan terbatas terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses retensi kosakata membutuhkan waktu dan pengulangan yang lebih intensif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Soma, dkk. (2024), yang menegaskan bahwa efektivitas metode gamifikasi dalam pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh frekuensi pengulangan serta kesempatan peserta untuk berlatih mandiri di luar sesi utama. Artinya, meskipun gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar, efektivitasnya tetap memerlukan dukungan berupa latihan berulang dan pendampingan lanjutan agar kosakata tersimpan lebih stabil dalam ingatan jangka panjang. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan solusi yang terstruktur, antara lain meningkatkan frekuensi latihan kosakata secara mingguan, menyediakan flashcard visual untuk memperkuat proses asosiasi kata-gambar, serta melibatkan relawan atau mahasiswa pendamping untuk memberikan bimbingan personal. Upaya-upaya ini diharapkan dapat membantu anak-anak yang mengalami keterlambatan retensi sehingga pencapaian pembelajaran menjadi lebih merata di seluruh kelompok.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan kosakata bahasa Inggris, penanaman nilai-nilai anti-bullying, serta pembuatan konten kreatif berbasis media sosial dapat saling menguatkan dan membentuk rangkaian pembelajaran yang terpadu dan saling berkelanjutan. Kegiatan pengayaan kosakata memberikan landasan linguistik yang diperlukan anak-anak untuk memperluas pengetahuan kata dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dasar. Materi pembelajaran bahasa tersebut kemudian menjadi wadah yang efektif untuk memasukkan nilai-nilai *anti-bullying*. Melalui cerita, diskusi, maupun aktivitas kelompok yang memadukan materi bahasa Inggris dengan pesan moral, peserta tidak hanya mempelajari kata-kata baru, tetapi juga memahami nilai empati, saling menghargai, dan inklusivitas. Kegiatan pembuatan konten kreatif untuk media sosial menjadi tahap akhir yang menghubungkan sekaligus memperkuat dua komponen sebelumnya. Dalam proses menghasilkan video, peserta menerapkan kosakata yang telah dipelajari dalam konteks nyata dan menarik. Pada saat yang sama, pesan yang mereka tampilkan berfokus pada nilai-nilai anti-bullying, sehingga produk bahasa mereka tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mengandung unsur advokasi. Pendekatan holistik ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta, tetapi juga memberdayakan mereka sebagai pembelajar muda yang kreatif dan sebagai agen penyebar perilaku positif di lingkungan sosial mereka. Dengan demikian, program ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan pembelajaran bahasa, pendidikan karakter, dan kreativitas digital dalam upaya pembinaan.

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan El-Ministry Palangka Raya, penulis merekomendasikan beberapa langkah strategis yang melibatkan empat kelompok utama—pihak panti asuhan, relawan pendidikan, lembaga pendidikan, dan pemerintah lokal—yang masing-masing memiliki peran penting dalam mendukung keberlanjutan kegiatan. Pertama untuk pendekatan berkelanjutan, pihak panti asuhan diharapkan menyediakan jadwal dan ruang belajar yang konsisten, relawan pendidikan bertugas melaksanakan pengajaran kosakata secara rutin, sementara pemerintah lokal memberikan fasilitas serta dukungan program literasi. Dalam penerapan metode interaktif, panti asuhan perlu menyediakan sarana pendukung serta bantuan lembaga pendidikan dalam memberikan pelatihan metode kreatif. Pada aspek pendampingan personal, panti asuhan seharusnya berperan mengidentifikasi anak yang membutuhkan perhatian khusus, dan memberikan bimbingan individual, lembaga pendidikan mendorong keterlibatan mahasiswa atau guru sukarelawan sesuai bidang kepakaran untuk dapat berkontribusi praktis dalam masyarakat. Sementara itu, untuk kolaborasi eksternal, panti asuhan menjadi penghubung kemitraan agar relawan pendidikan dapat menjalankan kegiatan bersama komunitas literasi dan organisasi anti-bullying, lembaga pendidikan menyediakan sumber daya tambahan dari pihak akademisi, dan pemerintah lokal memperkuat kerja sama melalui kebijakan serta fasilitas pendukung. Sinergi keempat pihak ini diharapkan mampu memperluas jangkauan manfaat dan memastikan keberlanjutan pengembangan kemampuan bahasa Inggris, pemahaman nilai *anti-bullying*, dan kreativitas anak-anak di Panti Asuhan El-Ministry Palangka Raya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Panti Asuhan El – Ministry Kota Palangka Raya atas kesediannya menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshahrani, H. A. 2019. Strategies to improve English vocabulary and spelling in the classroom for ELL, ESL, EO and LD students. *International Journal of Modern Education Studies*, 2(3), 65-81. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1293606.pdf>
- Andhika, M. R. 2021. Peran Orang Tua Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 1(13), 73-81. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/466>
- Andina, A. N., Hartanto W., Sain J. A., & Aulia P. R. 2023. Pembimbingan Pendidikan Karakter dan Tata Krama Pada Remaja Melalui Pendekatan Keluarga. *Jurnal Abdimas PHB*, 1(6), 25-30. https://ejournal.poltekharber.ac.id/index.php/abdimas/article/view/3897/pdf_170
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. 2022. Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 837-849. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/1159>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhillah, S. 2022. Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 1(19), 33-43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/42778>
- Fikriyah, S., Mayasari, A., Ulfah, U., & Arifudin, O. 2022. Peran orang tua terhadap pembentukan karakter anak dalam menyikapi bullying. *Jurnal Tahsinia*, 1(3), 11-19. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/306>
- Herlian, G. T., & Nurpadilla, P. 2021. Peranan kuliah kerja nyata dalam bidang pendidikan sebagai wujud pengabdian di kampung Barangbang Hilir. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 58(1), 49-56. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/937/841>
- Kara, Y.M.D., Ningsih., Separ, F.M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y.P., & Djou, A.M.G. (2024). Pendampingan pembelajaran bahasa inggris melalui metode games. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(1), 2024, 35-42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Lapu, L. & Tandikombong, M. (2022). Peningkatan kosa kata siswa bahasa Inggris dengan Games untuk menunjang kemahiran bahasa Inggris anak –anak tingkat SD di Lembang Marante, Kecamatan Sopai, Toraja Utara. *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80-85. <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1759>
- Lestari, I. 2020. Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak Berbakat. *Consilium: Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 2(7), 94-100. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/consilium/article/view/8604>
- Najwa, L., Aryani, M., Suhardi, M., Purmadi, A., & Garnika, E. (2023). Sosialisasi Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Edukasi Pendidikan Karakter dan Pelibatan Orang Tua. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 13-17. <https://doi.org/10.51878/community.v3i1.2330>
- Putri, M. & Silitonga, T.F.C. (2023). Penerapan Peningkatan Pengetahuan Aksi Bullying di Lingkungan Sekolah UPT SDN 060917 Medan. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 400–408. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i4.2108>
- Sitanggang, V., Putri, M., & Ritonga, F. U. 2023. Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Anak pada Panti Asuhan Universal Anak Indonesia Kota Medan Melalui Pendampingan dengan Menggunakan Metode Group Work. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 103-107. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/MABDIMAS/article/view/1335>
- Solikhah, S., Ruliyandari, R., & Marwati, T. A. 2023. Pendidikan kenakalan remaja di panti asuhan muhammadiyah prambanan yogyakarta. *APMa Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 13-21. <https://jurnal.stikes-bhm.ac.id/index.php/apma/article/view/359>
- Soma, R., Bansa, Y.A., Amania, D., & Rosita, R. (2024). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Online untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Muhammadiyah Kota Jambi. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 290–295. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v3i4.4741>