

**PENGEMBANGAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MELALUI GAME EDUKASI  
BAHASA INGGRIS DAN MATEMATIKA UNTUK ANAK DIDIK YAYASAN AL-  
KAMILAH**

**Eka Rima Prasetya<sup>1\*</sup>, Johan Syahbrudin<sup>2</sup>, Siti Mundiroh<sup>3</sup>, Samsul Marpitasa<sup>4</sup>, Prima Sadewa<sup>5</sup>**  
<sup>1,3,4,5</sup>Prodi Akuntansi S1, Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang\*  
<sup>2</sup>Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang  
\*Email: dosen01367@unpam.ac.id

**ABSTRAK**

Yayasan Al-Kamilah adalah sebuah yayasan yatim piatu yang berdiri pada tahun 2012. Anak didik yayasan Al-Kamilah terdiri dari berbagai daerah dan sekolah pada tingkat pendidikan yang berbeda, mulai dari TK sampai dengan SMA. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa salah satu tujuan dari mitra yakni ingin menjadikan para anak didik menjadi seorang wirausaha dan untuk mencapai hal tersebut diperlukan berbagai kemampuannya yang harus dimiliki. Salah satu faktor yang menjadi permasalahan mitra yakni dimana para anak didik kesulitan dalam menguasai kemampuan berhitung dan komunikasi menggunakan bahasa Inggris. Tujuan dalam pengabdian ini yakni Pengembangan Jiwa Kewirausahaan melalui *Game* Edukasi Bahasa Inggris dan Matematika. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan pelatihan bahasa Inggris dan matematika melalui *game* edukasi. Pelatihan dilakukan selama 1 bulan dimana dalam setiap minggu akan ada narasumber yang memberikan pelatihan. Pemberian pelatihan/pembelajaran bahasa Inggris dan berhitung melalui pendekatan *game* edukasi yang dilakukan secara berkala selama 1 bulan terbukti efektif untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan anak-anak Yayasan Al Kamilah.

**Kata kunci:** *Jiwa Kewirausahaan; Game Edukasi; Yayasan Al-Kamilah*

**ABSTRACT**

*The Al-Kamilah Foundation is an orphaned foundation that was founded in 2012. The students of the Al-Kamilah foundation consist of various regions and schools at different levels of education, from kindergarten to high school. Based on the results of the interview, it was found that one of the goals of the partners was to make students become entrepreneurs and to achieve this required various abilities that must be possessed. One of the factors that becomes the partner's problem is where students have difficulty mastering numeracy and communication skills using English. The goal in this service is the Development of an Entrepreneurial Spirit through English and Mathematics Educational Games. The method used is to provide training in English and mathematics through educational games. The training is carried out for 1 month in which every week there will be a resource person who provides training. Providing training / learning English and numeracy through an educational game approach that is carried out regularly for 1 month has proven effective in improving the entrepreneurial spirit of the Al Kamilah Foundation children.*

**Keywords:** *Entrepreneurial Spirit; Educational Games; Al-Kamilah Foundation*

**PENDAHULUAN**

Adanya tantangan yang ada diluar dimana masyarakat dituntut untuk dapat membuka suatu usaha supaya dapat memberikan lapangan pekerjaan bagi orang lain. Jika hanya berfokus untuk mencari sebuah kerjaan adalah sebuah kesalahan karena jumlah lapangan usaha yang ada tidak sesuai dengan jumlah penduduk yang ada dan masih banyak pengangguran terbuka dari tingkat pendidikan sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, maka perlu membekali anak didik AL-

Kamilah untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan melalui *game* edukasi bahasa Inggris dan matematika. Kenapa diambil dua mata pelajaran ini, karena kebanyakan anak asuh al-Kamilah memiliki kemampuan akademik yang di bawah standar anak seusia mereka, khususnya dalam mata pelajaran matematika dan Bahasa Inggris. Berdasarkan data yang penulis terima, nilai kedua mata pelajaran tersebut di bawah rata-rata siswa seusianya dan dua mata pelajaran tersebut merupakan salah satu dasar dalam melakukan wirausaha. tim pengabdian memutuskan untuk menggunakan *games* edukasi selama proses pelatihan karena dengan menggunakan *game* peserta didik akan lebih mudah dalam menerima pelajaran dan peserta didik juga akan lebih antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan prioritas Yayasan Al-Kamilah khususnya yang berlokasi di Jl. Serua Raya No 3, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok yaitu berkaitan dengan layanan pendidikan formal (matematika dan bahasa Inggris), di mana kemampuan dasar anak-anak masih di bawah rata-rata anak seusianya di luar sana. Dan karena anak di luar panti asuhan biasanya mendapatkan jam belajar tambahan seperti kursus dan les privat, maka bisa jadi anak-anak dalam panti asuhan akan semakin tertinggal dalam mata pelajaran matematika dan bahasa Inggris. Selain itu, anak-anak dalam yayasan tersebut ada yang sebelumnya tidak sekolah, ia diminta oleh orang tuanya untuk bekerja di jalanan. Tentu hal ini ada dampak positif dan negatifnya, salah satu dampak positifnya ia belajar untuk mandiri, tetapi banyak dampak negatifnya ia tidak mendapat pendidikan di sekolah, dilatih hanya untuk meminta tanpa tahu bagaimana berwirausaha, dan lain sebagainya.

Pendidikan yang diberikan kepada anak didik tentu harus memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akan tetapi, kecenderungan pendidikan yang sekarang lebih tertumpu kepada aspek kognitif, seperti hafalan dan kurang kepada kedua aspek lainnya, maka makin membuat anak didik kurang tanggap dan tangguh dalam menghadapi sesuatu masalah yang baru. Akibatnya, peserta didik cenderung mengejar nilai yang tinggi, akan tetapi sering kurang mengerti akan sustansinya. Padahal keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh kepandaian yang dipunyai, akan tetapi oleh faktor lainnya yang sangat penting seperti soft skills yang tercermin pada tingkah laku personal dan interpersonal yang dapat mengembangkan dan memaksimalkan kinerja seseorang (misal pelatihan, pengembangan kerja sama tim, inisiatif, pengambilan keputusan dan lain-lain.) yang dapat diterima dalam kehidupan bermasyarakat.

Saat ini sudah memasuki era pasar bebas, tentu penguasaan kewirausahaan perlu diimbangi dengan kemampuan berbahasa Inggris agar bisa bersaing di dunia internasional. Dengan menguasai bahasa Inggris, kita akan lebih mudah untuk mencari informasi. Terlebih di internet banyak sekali ide-ide kreatif yang ditulis dalam bahasa Inggris. Jika kita menguasai bahasa Inggris, tentunya kita akan memahami ide-ide kreatif tersebut dengan lebih mudah. Setelah itu, kita bisa mencoba untuk

mengaplikasikan ide tersebut pada usaha kita. Seperti yang kita tahu, ide unik atau menarik bisa membuat usaha kita berkembang cepat karena menarik minat banyak orang.

Selain membantu untuk menemukan ide kreatif, bahasa Inggris juga dapat digunakan untuk mengembangkan usaha. Seperti yang kita tahu, pebisnis biasanya ingin memiliki bisnis yang berkembang. Saat bisnis sudah benar-benar berkembang, maka diperlukan promosi lebih lanjut untuk mengenalkan bisnis kita ke pasar internasional. Dengan menguasai bahasa Inggris, kita bisa melakukan promosi tanpa harus kebingungan. Maksudnya, kita bisa menggunakan bahasa Inggris untuk mempromosikan bisnis kita. Dengan begitu, mengenalkan bisnis kita pada siapa pun tidak akan mengalami hambatan saat kita menguasai bahasa Inggris. Tak hanya itu saja, kita pun bisa bekerja sama dengan pebisnis lain yang ada di luar negeri. Kemampuan berhitung juga sangat diperlukan jika ingin berwirausaha. Jadi, agar anak-anak dalam panti memiliki bekal untuk masa depannya, perlu adanya pembelakalan bahasa Inggris, berhitung, dan juga berwirausaha, karena salah satu penyebab kemiskinan adalah produktivitas yang rendah, yang diakibatkan oleh pendidikan, keterampilan dan etos kerja yang rendah, sehingga berakibat pada pendapatan kecil, daya beli rendah, dan bermuara pada pemenuhan gizi yang kurang tercukupi, sehingga mengakibatkan kesehatan rendah.

Hasil penelitian (Supriatna & Supartono, 2017) juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika model problem based learning berpendekatan entrepreneurial pedagogy atau pembelajaran yang mengarahkan siswa pada pengembangan kualitas pribadi yang berkaitan dengan kewirausahaan (kepercayaan diri, inisiatif pribadi, kreativitas dan tanggung jawab), pengembangan bisnis (dengan cara memberikan keterampilan bisnis yang diperlukan agar siswa dapat terlibat dengan sukses dalam inisiatif ekonomi atau sosial), dan pengembangan keterampilan kewirausahaan (melalui pelatihan kompetensi sosial, kreativitas pemecahan masalah, pemanfaatan peluang, penjualan, penyajian, kepemimpinan kelompok, kerjasama masyarakat, birokrasi, dan lain sebagainya) terbukti berkualitas dalam membentuk kemampuan literasi matematika dan jiwa kewirausahaan. Sejalan dengan hasil penelitian pembelajaran matematika berbasis wirausaha siswa dilatih untuk percaya diri, bertanggung jawab, kreatif dan dapat bekerjasama dengan tim sehingga akan berdampak pada hasil belajar dan tumbuhnya karakter kewirausahaan siswa (Alifah & Sutirna, 2019).

Selain bagaimana mengembangkan potensi anak-anak ini dalam hal berhitung dan berbahasa Inggris, tentu juga bagaimana mengaplikasikan dan memasarkan potensi dan keahlian yang dimilikinya dalam berwirausaha dan membuka lapangan kerja. Adanya kemampuan berhitung dan berbahasa Inggris yang meningkat akan dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan yang dimiliki anak didik (vernia, 2019). pemberian pelatihan/pembelajaran bahasa Inggris dan berhitung melalui pendekatan kewirausahaan yang dilakukan secara berkala selama 1 bulan terbukti efektif untuk meningkatkan minat berwirausaha anak-anak Yayasan Al Kamilah (Syahbrudin et all, 2019). Upaya

dalam pengembangan jiwa kewirausahaan perlu adanya penumbuhan minat wirausaha. Minat menjadi wirausaha didefinisikan sebagai keinginan seseorang untuk bekerja mandiri (*self-employed*) atau menjalankan usahanya sendiri (Budiati et all, 2012).

Massachussets Insitute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatumasalah melalui proyek *game* yang dinamakan Scratch (Anik, 2016). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan (clark, 2006). *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (clark, 2006). Oleh karena itu, tim pengabdian memiliki inisiatif untuk melakukan pelatihan pengembangan jiwa kewirausahaan melalui *game* edukasi bahasa Inggris dan matematika kepada anak-anak yang tinggal di yayasan. Pemilihan pemberian materi melalui *game* edukasi diharapkan dapat membuat para anak didik menjadi lebih mudah memahami materi dan antusias untuk mengikuti pengabdian yang diselenggarakan.

## **METODE**

Pengabdian dilaksanakan pada Yayasan Al-Kamilah yang berlokasi di Jl. Serua Raya No 3, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok Jawa Barat (16517). Waktu pelaksanaannya tanggal 13 Mei 2020 sampai dengan 13 Juni 2020. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan pelatihan bahasa Inggris dan matematika melalui *game* edukasi. Pelatihan dilakukan oleh tim dosen universitas pamulang yang terdiri dari 5 orang dan pelatihan berlangsung selama 1 bulan dimana dalam setiap minggu akan ada narasumber yang memberikan pelatihan dengan materi berbeda-beda.

## **HASIL**

Yayasan Al-Kamilah berlokasi di Jl. Serua Raya No 3, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat 16517. Yayasan Al-Kamilah merupakan yayasan yatim piatu yang dirintis sejak tahun 2012. Yayasan ini awalnya berdiri di lahan seluas 200 meter persegi dengan cara mengangsur. Yayasan ini resmi terdaftar pada akta notaris Muhammad Ali, S.H., M.Kn. pada tanggal 13 oktober 2012. Seiring berjalannya waktu, yayasan Al-Kamilah dapat membuat bangunan yang digunakan untuk tempat tinggal anak-anak yatim piatu dan dhuafa pada April 2013. Anak yatim piatu dan dhuafa ini berasal dari beragam daerah di Indonesia, yaitu Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Bandung, Tasikmalaya, Lombok dan Flores.

Hasil dari pelaksanaan pengabdian ini yakni 1. pemberian materi pembelajaran bahasa Inggris dan matematika menggunakan media *game* edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan para anak didik dalam berkomunikasi dan berhitung. 2. Anak didik lebih mudah memahami materi yang di berikan dengan menggunakan *game* edukasi di bandingan menggunakan metode konvensional. 3. Adanya peningkatan jiwa kewirausahaan anak didik.

## **PEMBAHASAN**

Tim Pengabdian Kepada masyarakat terdiri dari 5 orang dosen Universitas Pamulang sebagai berikut; Eka rima prasetya M.Pd (Prodi Akuntansi S1), Johan Syahbrudin M.Pd (Prodi Teknik informatika), Siti mundiroh, S.S., M.Ak (Prodi Akuntansi S1), Prima Sadewa, S.Pd., M.Pd (Prodi Akuntansi S1), dan Samsul Marpitasa, S.Pd., M.Pd (Prodi Akuntansi S1). Pembelajaran/pelatihan ini akan dilakukan secara bergantian antara materi berhitung / matematika dasar dan bahasa Inggris. Dalam pertemuan pertama akan diberikan pelatihan diisi oleh Prima Sadewa, S.Pd., M.Pd. Di akhir pelatihan yang pertama ini, pak Prima memberikan beberapa soal kepada peserta pelatihan sebagai acuan awal kemampuan berhitung. Pertemuan berikutnya dilanjutkan pembelajaran bahasa Inggris yang juga dengan oleh Siti mundiroh, S.S., M.Ak. Di akhir pertemuan, Bu Siti juga memberikan beberapa soal kepada peserta pelatihan sebagai acuan awal kemampuan berbahasa Inggris. Pertemuan berikutnya dilanjutkan pembelajaran berhitung/matematika dasar oleh Johan Syahbrudin M.Pd. Pertemuan terakhir dilanjutkan dengan pembelajaran bahasa Inggris oleh Samsul Marpitasa, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Pemberian materi berhitung oleh Pak Prima



Gambar 2. Pemberian materi bahasa Inggris oleh Bu Siti



Gambar 3. Foto bersama para anak didik wanita



Gambar 4. Pemberian hadiah kepada para anak didik oleh Pak Samsul

Jadi, dalam prakteknya, partisipasi mitra dalam pelaksanaan program yaitu sebagai peserta pembelajaran / pelatihan dengan tugas-tugas di antaranya: mengikuti pembelajaran secara sungguh-sungguh dan menyeluruh, melaksanakan tugas-tugas yang diberikan, dan bersedia memberikan feed

back terkait pembelajaran yang diberikan. Dan bagi narasumber tentu merencanakan pembelajaran, melakukan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil dari pembelajaran atau pelatihan yang telah dilakukan.

Setelah keempat narasumber memberikan pelatihan bahasa Inggris dan matematika dengan pendekatan *game* edukasi, maka tim pengabdian memberikan kuisisioner dan soal kepada peserta pelatihan sebagai tolak ukur untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbahasa Inggris dan berhitung, serta peningkatan jiwa berwirausaha. Sehingga evaluasi pelaksanaan program di antaranya mengetahui perkembangan jiwa kewirausahaan serta kemampuan berbahasa Inggris dan berhitung. Pengabdian ini merupakan pengabdian yang kedua kalinya dilakukan oleh tim di yayasan Al-Kamilah namun dengan tema yang berbeda dan terlihat bahwa adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan berhitung yang dimiliki oleh anak didik. Berdasarkan hasil pengabdian maka perlu adanya pelaksanaan serupa secara berkesinambungan karena perkembangan yang ada secara global sangatlah cepat dalam upaya meningkatkan jiwa wirausaha anak didik.

## **SIMPULAN**

Pengabdian yang dilakukan berupa pemberian pelatihan kepada anak didik yayasan Al-Kamilah dengan tujuan pengembangan jiwa kewirausahaan melalui *game* edukasi bahasa Inggris dan matematika untuk anak didik yayasan al-kamilah. Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa pelaksanaan pengabdian efektif dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan anak didik meskipun pelatihan yang dilaksanakan selama 1 bulan masih dirasa kurang cukup untuk meningkatkan kemampuan komunikasi para anak didik khususnya dengan menggunakan bahasa Inggris. Begitu pula dengan kemampuan berhitung yang masih harus di latih terus menerus. Saran untuk pengabdian berikutnya yakni dengan memberikan pelatihan dalam rentang waktu yang lebih lama.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami tujukan kepada pengurus dan adik-adik di yayasan Al-Kamilah khususnya yang berlokasi di Jl. Serua Raya No 3, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok yang telah menyambut tim pengabdian dengan sangat baik dan bersedia meluangkan waktunya selama kegiatan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifah, F. & Sutirna. (2019). Pembelajaran Matematika Berbasis Wirausaha. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika). Hal: 892-898.
- Budiati, Y., Yani, T. E., & Universari, N. (2012). Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha (Studi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang). *Jurnal DINAMIKA SOSBUD*, 14(1), 89–101.



- Clark, R. E. (2006) Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious *Games*. Rosier school of Education Center for Creative Technologies Available online at: [http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark\\_Serious%20Games%20Evaluation.ppt](http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark_Serious%20Games%20Evaluation.ppt)
- Donald Clark. (2006). *Game and e-learning*. Sunderland: Caspian Learning. [www.caspianlearning.co.uk](http://www.caspianlearning.co.uk)
- Hidayati, T. (2018). Relevansi History Of Mathematics (Hom) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Akrab Juara*, 3(1), 71-86.
- Kurniawan, W., & Hidayati, T. (2019). *Etnomatematika: konsep dan eksistensinya*. Pena Persada.
- Supriatna, H. & Supartono. (2017). Kemampuan Literasi Matematika dan Jiwa Kewirausahaan pada Pembelajaran Matematika *Problem Based Learning* Berpendekatan *Entrepreneurial Pedagogy*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*. 6(1), 1-10.
- Syahbrudin, J., Prasetya, E.R., Mundiroh, S., Marpitasa, S., & Sadewa, P. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Bahasa Inggris dan Berhitung Berbasis Kewirausahaan Terhadap Peningkatan Minat Berwirausaha Bagi Anak Panti Asuhan Al Kamilah. *ABDIMISI*. 1(1), 1-9.