

OPTIMALISASI PENGGUNAAN GAME DALAM AKTIVITAS KELAS BAHASA INGGRIS

Yudi Kurniadi^{1*}, Tania Nur Azizah¹, Dilah Padilatul Rojab¹, Muhammad Rizsyam Assiddik¹
¹ Politeknik LP3I, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

*Korespondensi: yudikurniadi@plb.ac.id/kurniadi.freshzz@gmail.com

ABSTRACT

The use of games is one way to build students' motivation in learning English. The use of games is usually done at the beginning or core activities of learning. However, the application of games can basically be applied in every stage of classroom activities, both in pre-activities, activities, and post-activities. Based on this, the author wants to know how effective the use of games is in every English class activity, both pre-, while, and post-activities, as well as the impact on student involvement in English learning. The methods used in this community service activity are (1) giving a pre-test before the presentation session and (2) presenting presentation topics related to learning scenarios with the use of games both in pre-, while, and post-activities. (3) giving post-test after the presentation session (4) processing and analyzing pre-test and post-test data to produce descriptions and graphic presentations related to the effectiveness of using games in-class activities and their impact on student involvement. There is an effective use of games in the pre-activities stage, which can increase students' motivation to learn English so that they become more interested and ready to engage in learning English. There is an effectiveness of using games in activities that can increase students' understanding of the English material taught so that students become active in interacting during learning activities. Furthermore, there is an effectiveness of using games in post-activities, which can help students strengthen the material that has been learned to create student involvement in obtaining feedback related to the material learned.

Keywords: Optimization, Games, Classroom Activities, English.

ABSTRAK

Penggunaan game merupakan salah satu cara untuk membangun motivasi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan game biasanya dilakukan pada kegiatan awal ataupun kegiatan inti pembelajaran. Namun penerapan game pada dasarnya bisa diterapkan di setiap tahap aktivitas kelas baik dalam kegiatan awal (*pre-activities*), kegiatan inti (*while-activities*), maupun kegiatan penutup (*post-activities*). Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengetahui bagaimana efektifitas penggunaan game dalam setiap aktivitas kelas bahasa Inggris baik *pre*, *while*, maupun *post-activities* serta dampaknya terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah (1) pemberian *pre-test* sebelum sesi presentasi, (2) mempresentasikan topik presentasi terkait skenario pembelajaran dengan penggunaan game baik dalam *pre*, *while* maupun *post-activities*. (3) pemberian *post-test* setelah sesi presentasi (4) Pengolahan dan analisis data *pre-test* dan *post-test* sehingga menghasilkan deskripsi dan presentase grafik terkait efektifitas penggunaan game dalam aktivitas kelas dan dampaknya terhadap keterlibatan mahasiswa. Terdapat efektifitas penggunaan game dalam tahap *pre-activities* yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris sehingga mahasiswa menjadi lebih tertarik dan siap terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Terdapat efektifitas penggunaan game dalam *while-activities* yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa Inggris yang diajarkan sehingga mahasiswa menjadi aktif dalam berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, terdapat efektifitas penggunaan *game* dalam *post-activities*, yang dapat membantu mahasiswa memperkuat materi yang telah dipelajari sehingga terciptanya keterlibatan mahasiswa dalam memperoleh umpan balik terkait materi yang dipelajari.

Kata Kunci: Optimalisasi, Game, Aktivitas Kelas, bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris berbeda dengan bahasa Indonesia baik dari segi struktur, kosa kata ataupun pola lainnya. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tentunya memerlukan metode tertentu untuk mempelajarinya. Hal ini menjadi tantangan bagi para pengajar untuk menemukan metode yang tepat untuk mengajarkan bahasa Inggris tersebut kepada para mahasiswa. Beberapa mahasiswa masih merasa kurang percaya diri dan kurang termotivasi ketika belajar bahasa Inggris. Mereka beranggapan bahwa bahasa Inggris itu susah dan membosankan untuk dipelajari. Fenomena seperti itu terjadi karena

kurangnya kreativitas dari pengajar dalam mengajar materi bahasa Inggris di kelas, dan juga media yang ditampilkan pengajar kurang interaktif. Hal tersebut membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi monoton dan kurang menarik bagi para mahasiswa.

Aktivitas pembelajaran bahasa Inggris sangatlah bervariasi mulai dari metode dan media. Di era digital saat ini, pembelajaran di kelas sudah mulai menggunakan teknologi berbasis digital. Pembelajaran bahasa Inggris harus bisa membangkitkan semangat mahasiswa untuk belajar di kelas. Maka dari itu diperlukan suasana aktivitas kelas yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Dengan suasana seperti itu, maka para mahasiswa akan mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik. Aktivitas pembelajaran bahasa Inggris memerlukan metode yang komunikatif dan media pembelajaran yang interaktif sehingga para mahasiswa tidak merasa bosan saat menyimak materi pembelajaran. Para mahasiswa akan termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya komunikasi interaktif antara pengajar dengan para mahasiswa di kelas tersebut. Hal ini sejalan dengan Bakhsh (2016:120) yang menyatakan bahwa pengajar memiliki tugas dalam menyajikan cara mengajar dan memotivasi para pembelajar.

Game bahasa Inggris merupakan jenis permainan yang mampu memotivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Bakhsh (2016:123) menekankan bahwa mengajar menggunakan games dapat memotivasi siswa dalam menggunakan bahasa yang sedang dipelajari. Sementara Beck dan Wade dalam buku Harsono (2014) juga menjelaskan bahwa games merupakan kegiatan untuk menarik perhatian para siswa dalam proses belajar mengajar sehingga implementasi metode pengajaran dapat dimaksimalkan. Disamping itu, pengajar harus mempertimbangkan bentuk dan jenis games yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai (Allshop & Jessel, 2015:15). Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas, penggunaan game dalam tahapan aktivitas kelas bahasa Inggris sangatlah penting karena dapat menciptakan pengalaman belajar mahasiswa yang aktif, interaktif dan menyenangkan yang pada akhirnya mampu membangkitkan mahasiswa terkoneksi dengan materi pembelajaran bahasa Inggris yang disampaikan.

Menciptakan aktivitas kelas bahasa Inggris diperlukan kreativitas dari pengajar. Pengajar mesti mampu menciptakan metode dan media yang kreatif dalam membuat aktivitas kelas bahasa Inggris. Penulis tertarik untuk menerapkan game bahasa Inggris di setiap aktivitas kelas bahasa Inggris baik di *pre*, *while* maupun *post activities*. Maka dari itu, penulis ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan game dalam setiap aktivitas kelas bahasa Inggris serta bagaimana dampak penggunaan game di setiap aktivitas kelas tersebut terhadap keterlibatan mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris sehingga pada akhirnya dapat memberikan pengalaman belajar mahasiswa yang aktif, interaktif dan menyenangkan.

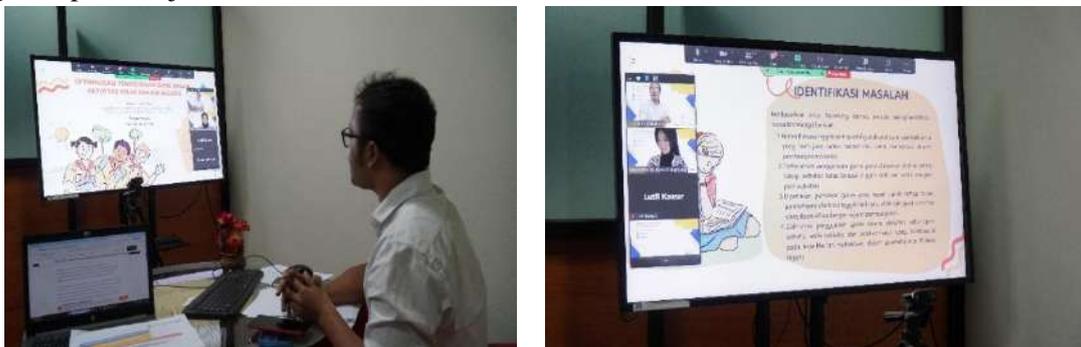
METODE

Bentuk pengabdian masyarakat ini berupa webinar. Pengabdian memberikan *pre-test* terlebih dahulu kepada para peserta sebelum pengabdian menyampaikan topik webinar. Data *pre-test* dan *post-test* berisi 10 (sepuluh) pernyataan yang disebarkan kepada 80 mahasiswa selaku *audience*. 2 (dua) pernyataan terkait poin efektivitas penggunaan game dalam *pre-activities*, 3 (tiga) pernyataan terkait poin efektivitas penggunaan game dalam *while-activities*, 2 (dua) pernyataan terkait efektivitas penggunaan game dalam *post-activities*, 1 (satu) pernyataan terkait dampak penggunaan game terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran di *pre-activities*, 1 (satu) pernyataan terkait dampak penggunaan game terhadap keterlibatan mahasiswa pada *while-activities*, serta 1 (satu) pernyataan terkait dampak penggunaan game terhadap keterlibatan mahasiswa pada *post-activities*.

Setelah para peserta melakukan *pre-test*, Pengabdian mempresentasikan topik pengabdian terkait optimalisasi penggunaan game dalam aktivitas kelas bahasa Inggris kepada para peserta webinar. Pengabdian mempresentasikan skenario pembelajaran dengan penggunaan *game* baik dalam *pre*, *while*

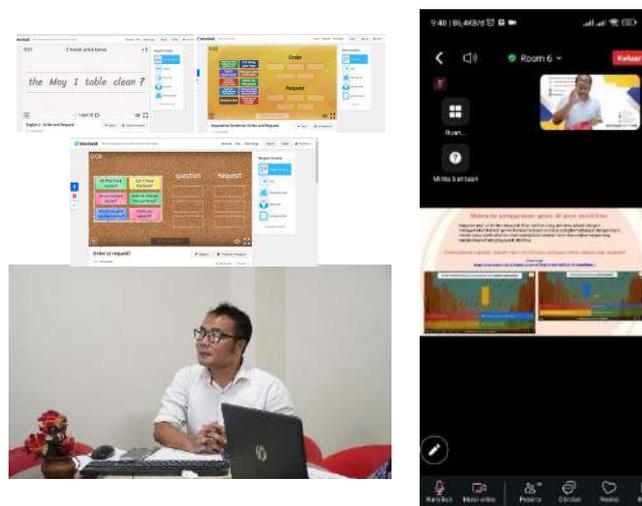
maupun *post-activities*. Dalam *pre-activities*, contoh topik pembahasan yang disampaikan adalah tentang *order and request*, maka peneliti melakukan *ice breaking* berupa *simon say game*. Misalnya pengajar mengucapkan *Simon Say touch your lip, sit down please*. Aturan dari game tersebut adalah para mahasiswa harus melakukan instruksi sesuai yang diucapkan pengajar yaitu ketika pengajar mengucapkan kata kunci *simon say touch your face*, maka para mahasiswa harus melakukan instruksi dari guru tersebut yakni menyentuh mukanya sendiri. Namun ketika pengajar mengucapkan *touch your hand*, maka para mahasiswa tidak harus mengikuti instruksi dari pengajar tersebut. Namun bila mengikuti instruksi tersebut, maka mahasiswa itu mendapat hukuman. Penerapan *Ice breaking* tersebut perlu dilakukan agar mahasiswa tertarik dan siap terlibat dalam pembelajaran di kelas.

Skenario penggunaan game dalam *while-activities*, penulis mengkreasikan materi pembahasan dengan *wordwall game* dari topik pembahasan tersebut. Selanjutnya para mahasiswa harus menjawab latihan latihan soal dari aplikasi *wordwall* tersebut secara interaktif. Adapun tujuan dari penerapan *wordwall game* tersebut adalah agar mahasiswa mampu memahami dan mendalami materi pembelajaran sehingga pada akhirnya mahasiswa mampu berinteraksi dengan teman sekelas dan pengajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Penjelasan Awal terkait Topik Materi Webinar

Setelah selesai melakukan latihan latihan melalui *wordwall game* tersebut, penulis menyelesaikan *rule* atau aturan dari materi *order and request expression*. Sementara skenario penggunaan *game* dalam *post-activities* adalah *Kahoot game* dimana terdapat soal soal yang berhubungan dengan topik materi yang sudah dibahas. Soal soal *kahoot* tersebut bisa disesuaikan tergantung kedalaman materi yang sudah dibahas. Adapun tujuan dari penerapan *Kahoot game* adalah agar mahasiswa mampu mengingat materi yang telah dipelajari sehingga pada akhirnya mahasiswa mampu memperoleh umpan balik tentang pemahaman materi.



Gambar 2. Penjelasan Skenario Penggunaan dalam Setiap Tahap Aktivitas Kelas

Setelah selesai sesi presentasi, pengabdian memberikan kembali *post-test* dengan isian yang sama kepada para peserta webinar. Tahap berikutnya, pengabdian mengolah data *pre-test* dan *post-test* dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Kemudian data *pre-test* dan *post-test* dianalisis sehingga menghasilkan deskripsi disertai bentuk persentase diagram yang pada akhirnya dapat diketahui tanggapan responden terhadap efektivitas penggunaan game dalam aktivitas kelas baik *pre*, *while* maupun *post-activities* serta dampaknya terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pemaparan tentang optimalisasi penggunaan *game* dalam aktivitas kelas bahasa Inggris dan dampaknya terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, peserta diminta untuk mengisi *pre-test* terlebih dahulu sebanyak 10 soal, diperoleh hasil dengan rata-rata nilai 76. Setelah dilakukan pemaparan tentang optimalisasi penggunaan *game* dalam aktivitas kelas bahasa Inggris, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan yang diperoleh dengan rata-rata nilai 88,5 dengan persentase kenaikan 16,45%. Adapun grafik hasil dari pengisian *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-test & Post-test Peserta

| | |
|--|------|
| Rata-rata Nilai <i>Pre-test</i> Peserta | 76 |
| Rata-rata Nilai <i>Post-test</i> Peserta | 88,5 |



Gambar 3. Hasil Pre-test Optimalisasi Penggunaan Game dalam Aktivitas Kelas Bahasa Inggris



Gambar 4. Hasil Post-test Optimalisasi Penggunaan Game dalam Aktivitas Kelas Bahasa Inggris

Kegiatan webinar optimalisasi penggunaan *game* dalam aktivitas kelas bahasa Inggris, yang dilakukan oleh 1 orang dosen dan 3 orang mahasiswa ini, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dari para peserta webinar. Hasil dari kegiatan webinar ini, para peserta setuju bahwa penggunaan *game* dalam *pre-activities* dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris memiliki efektivitas yang pada akhirnya berdampak pada ketertarikan dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam *while-activities* pun, para peserta setuju bahwa terdapat efektivitas penggunaan *game* mampu meningkatkan pemahaman dan pendalaman mahasiswa terhadap materi, serta membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan bahasa Inggris sehingga berdampak pada keaktifan mahasiswa dalam berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, para peserta pun setuju bahwa terdapat efektivitas penggunaan *game* dalam *post-activities* yang membuat mahasiswa mampu mengidentifikasi kesalahan umum yang perlu diperbaiki, serta membantu mahasiswa mengingat dan memperkuat materi yang telah dipelajari sehingga berdampak adanya umpan balik secara langsung tentang materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Penggunaan *game* dalam tahap *pre-activities* (aktivitas awal) membantu meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris sehingga mahasiswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan siap terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan *game* dalam *while-activities* (aktivitas inti) meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa Inggris yang diajarkan sehingga mahasiswa menjadi aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelas dan dosen selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan *game* dalam *post-activities*, membantu mahasiswa untuk mengingat dan memperkuat materi yang telah dipelajari sehingga mahasiswa terlibat langsung dalam mendapatkan umpan balik tentang pemahaman materi. Dengan hasil tersebut, para peserta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di kelas sehingga para peserta terkoneksi dalam kegiatan pembelajaran baik dalam *pre*, *while* maupun *post-activities*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Bakti Tunas Husada, LPPM Universitas Bakti Kencana, LPPM STIKES Respati, serta UPPM Politeknik LP3I yang sudah

menginisiasi melakukan kolaborasi dalam kegiatan webinar diseminasi dan kegiatan PKM Tahun 2024. Kami mengucapkan terimakasih juga kepada semua pihak yang sudah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W. (2002). *The new Bloom's taxonomy: Theoretical and empirical foundations*. Allyn & Bacon.
- Arnold, J., & Brown, H. D. (1999). A map of the terrain: Games in language learning. *Humanizing Language Teaching*, 1(2), 1-7.
- Clark, R. C. (2014). *Developing technical training: A structured approach for developing classroom and computer-based instructional materials* (2nd ed.). Wiley.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hadfield, J. (1999). *Beginner's guide to using games in the language classroom*. Oxford University Press.
- Hinkel, D. (Ed.). (2005). *Handbook of research in second language teaching and learning*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Li, L. (2007). The use of games in English language teaching. *English Teaching Forum*, 45(2), 10-16.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan pembelajaran: Suatu pendekatan praktis*. Kencana.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Perencanaan pengajaran: Dasar-dasar dan aplikasi* (Edisi ke-3). Remaja Rosdakarya.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Thomas, M. (2003). *Teaching English with games*. Oxford University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge University Press.