

PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAMIFIKASI DI SD SATHYA SAI DENPASAR

I Gusti Ayu Mahatma Agung, Putu Gede Budiarta, Ni Luh Putu Laras Jayanti

Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar
ayu.mahatma@unmas.ac.id

Abstract

Learning English in elementary school helps students prepare themselves to face challenges in the era of globalization from an early age. However, there are several problems that students often experience in the English learning process, including lack of self-confidence and low motivation to learn. Based on this background, community service activity in the form of English language training for Sathya Sai Elementary School students were carried out. The objective of this activity is to increase self-confidence and hone students' ability to communicate in English. The method applied in this training is the gamification method. The games played include charades and whispering games. The competitive element in the game makes students more enthusiastic in participating in training activities. Based on the evaluation results, English language training using the gamification method at Sathya Sai Elementary School has succeeded in improving students' ability to communicate in English. Apart from that, games carried out using the gamification method make students enthusiastic in participating in activities so that they can increase their learning motivation and self-confidence.

Keywords: English language, gamification, training.

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar membantu siswa mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan pada era globalisasi sejak dini. Akan tetapi, terdapat beberapa permasalahan yang cukup sering dialami siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, antara lain kurangnya rasa percaya diri dan rendahnya motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian berupa pelatihan bahasa Inggris bagi siswa SD Sathya Sai dilaksanakan. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kepercayaan diri serta mengasah kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah metode gamifikasi. Permainan yang dilakukan antara lain tebak kata dan permainan berbisik. Unsur kompetisi dalam permainan tersebut membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan bahasa Inggris dengan metode gamifikasi di SD Sathya Sai telah berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa Inggris. Selain itu, permainan yang dilakukan dengan metode gamifikasi membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mereka.

Keywords: Bahasa Inggris, gamifikasi, pelatihan.

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Inggris di usia sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan anak-anak (Meutia et al., 2022). Bahasa Inggris adalah bahasa yang

mendominasi komunikasi global, digunakan dalam bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan banyak aspek kehidupan modern (Hermansyah et al., 2023). Penguasaan bahasa Inggris yang baik membuka peluang bagi siswa untuk berkomunikasi dengan individu

dari beragam budaya serta latar belakang yang berbeda. Selain itu, pengajaran bahasa Inggris sejak usia dini mempersiapkan siswa untuk menghadapi era globalisasi (Firmansyah et al., 2022). Dunia saat ini semakin terhubung dan kemampuan bahasa Inggris yang baik akan membantu siswa dalam mengikuti perkembangan global.

Selain manfaat tersebut, penguasaan bahasa Inggris juga membuka peluang pendidikan dan karir yang lebih luas. Banyak sumber daya pendidikan berkualitas, seperti buku, video, dan situs web, yang menggunakan bahasa Inggris. Ini berarti anak-anak yang menguasai bahasa Inggris memiliki akses lebih besar terhadap pengetahuan dan peluang belajar (Ananda, 2023). Selain itu, bahasa Inggris adalah bahasa bisnis internasional yang mendominasi dunia perdagangan. Kemampuan berbicara dan menulis dalam bahasa Inggris dapat memberikan keunggulan kompetitif dalam dunia bisnis dan membuka peluang karir di tingkat internasional (Andayani, 2022). Dengan demikian, pengajaran bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar bukan hanya tentang kemampuan berbahasa, tetapi juga membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan pada era global (Nasution et al., 2021).

Akan tetapi, masih cukup banyak siswa yang mengalami kendala dalam mempelajari bahasa Inggris (Warman & Mardiyah, 2019). Beberapa permasalahan tersebut antara lain keterbatasan pemahaman, kesulitan dalam pengucapan, kurangnya rasa percaya diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, minimnya praktik berbicara di kelas, serta rendahnya motivasi (Agung et al., 2022; Purba et al., 2022). Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar juga terkadang mengalami hambatan karena

terbatasnya fasilitas dan sumber daya serta pendekatan pengajaran yang kurang sesuai untuk siswa usia sekolah dasar (Wirateruna et al., 2021). Jika guru menerapkan metode pembelajaran yang tidak sesuai untuk siswa sekolah dasar, maka pembelajaran bahasa Inggris bisa menjadi tidak efektif atau membosankan (Handayani et al., 2023).

Sebagai suatu bentuk solusi atas permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian berupa pelatihan bahasa Inggris dengan metode gamifikasi dilaksanakan di SD Sathya Sai. Melalui wawancara dan observasi di SD Sathya Sai, ditemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang masih perlu meningkatkan rasa percaya diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pengabdian berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pelatihan bahasa Inggris untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan ini menitikberatkan pada kemampuan komunikasi serta peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Pelatihan ini dikemas menarik dengan menggunakan beberapa permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Pembelajaran bahasa Inggris dengan metode gamifikasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong motivasi siswa (Anisa et al., 2020). Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memperkaya perbendaharaan kata, meningkatkan konsentrasi siswa, membangun kemampuan kolaborasi, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Agung et al., 2023). Penggunaan metode gamifikasi diharapkan dapat membantu mencapai tujuan kegiatan

pengabdian ini, yaitu meningkatkan kepercayaan diri serta mengasah kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan bahasa Inggris ini dilaksanakan di SD Sathya Sai yang berlokasi di kota Denpasar. Kegiatan ini melibatkan dua orang dosen dan satu mahasiswa dari Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 19 orang yang terdiri dari siswa kelas 4, 5, dan 6. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dari bulan Agustus hingga Oktober 2023 dan terdiri dari tiga tahap. Tahapan kegiatan pengabdian antara lain persiapan dan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi.

Pada tahap persiapan dan perencanaan, tim pengabdian menemui Ibu Kepala Sekolah SD Sathya Sai untuk menyampaikan permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan pelatihan bahasa Inggris bagi siswa. Setelah mendapatkan izin, tim pengabdian kemudian melakukan wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan siswa, serta permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, tim pengabdian kemudian menyusun rencana kegiatan.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan bahasa Inggris bagi siswa. Pelatihan diawali dengan pengenalan kosakata serta kalimat bahasa Inggris yang umum digunakan dalam percakapan sehari-hari. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan permainan dan praktik berbicara. Metode yang diterapkan dalam

pelatihan ini adalah metode gamifikasi dengan unsur kompetisi dan interaksi. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, evaluasi kemudian dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Ketercapaian diukur dengan membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan bahasa Inggris dengan metode gamifikasi di SD Sathya Sai dilaksanakan pada hari Senin, 16 Oktober 2023, pukul 14.00-15.30 WITA. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa lebih percaya diri untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Pelatihan diawali dengan pengenalan oleh tim pengabdian kepada siswa. Siswa kemudian diajari cara memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Inggris dan mempraktikkannya. Sebagian besar siswa sudah mampu memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pengenalan kosakata tentang hobi dengan menggunakan metode *drilling* dan *repetition*. Tim pengabdian menunjukkan kartu bergambar kepada siswa, mengucapkan kata sesuai dengan gambar, kemudian meminta siswa untuk menirukan pengucapannya. Metode ini membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa Inggris yang telah diajarkan, melafalkan kata dengan tepat, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Andy et al., 2018).



Gambar 1: Pengenalan Kosakata dengan Menggunakan Kartu Bergambar

Setelah pengenalan kosakata, kegiatan selanjutnya yaitu bermain tebak kata. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan satu siswa diminta ke depan kelas. Tim pengabdi menunjukkan kata tentang hobi yang ditulis pada secarik kertas. Siswa kemudian menggunakan gestur untuk menjelaskan kata tersebut. Siswa yang lain diminta untuk menebak kata yang diperagakan oleh siswa di depan kelas. Siswa yang berhasil menebak kata dan mengucapkannya dengan benar akan mendapat poin untuk kelompoknya. Kelompok yang mendapat poin paling banyak menjadi pemenang permainan ini. Metode kompetisi seperti ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran serta membantu guru mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan (Wafa et al., 2023).



Gambar 2: Bermain Tebak Kata

Kegiatan selanjutnya yaitu praktik berbicara. Tim pengabdi mengajarkan cara bertanya dan menjawab pertanyaan

tentang hobi. Siswa kemudian diminta untuk melakukan tanya jawab secara bergiliran. Setelah tim pengabdi memastikan siswa dapat bertanya dan menjawab dengan benar, siswa kemudian diberi lembar kerja dan diminta bertanya kepada setiap orang di kelas tentang hobi mereka. Jawaban setiap orang ditulis pada lembar kerja yang telah diberikan. Kegiatan ini dilakukan dengan metode interaktif agar siswa dapat mempraktikkan percakapan dalam bahasa Inggris dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Selain itu, siswa juga melatih kemampuan *writing* (menulis) dalam bahasa Inggris.



Gambar 3: Praktik Berbicara

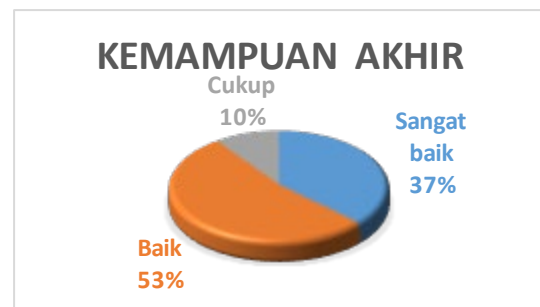
Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan bermain *whispering game* atau permainan berbisik. Dalam permainan ini, dua kelompok siswa berdiri dalam barisan. Tim pengabdi membisikkan satu kalimat tentang hobi kepada siswa yang berdiri di paling belakang barisan. Siswa tersebut kemudian membisikkan kalimat yang telah didengarnya kepada siswa di depannya. Pesan tersebut diteruskan ke seluruh anggota kelompok dalam barisan dengan cara berbisik. Siswa yang berdiri paling depan dalam barisan kemudian mengucapkan dengan lantang kalimat yang mereka dengar, dan setiap anggota kelompok dapat membandingkannya dengan kalimat awal untuk memastikan apakah pesan tersebut benar atau salah. Kelompok yang paling cepat menjawab mendapat poin untuk setiap jawaban

benar. Permainan ini membantu siswa untuk melatih kemampuan *listening* (mendengarkan) dan *speaking* (berbicara). Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan kemampuan kerja sama dalam tim (Romadhon et al., 2023). Para siswa terlihat sangat antusias ketika mengikuti permainan ini. Mereka bersorak ketika kelompoknya berhasil menjawab dengan benar dan mendapatkan poin.



Gambar 4: Bermain *Whispering Game*

Permainan berbisik menjadi kegiatan penutup pelatihan bahasa Inggris di SD Sathya Sai. Evaluasi kemudian dilakukan dengan membandingkan kemampuan bahasa Inggris siswa sebelum dan setelah mengikuti pelatihan. Perbandingan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5: Perbandingan Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan siswa setelah mengikuti pelatihan bahasa Inggris dengan metode gamifikasi. Persentase siswa yang memiliki kemampuan dengan kategori “sangat baik” mengalami peningkatan sebanyak 16% dari 21% menjadi 37%. Peningkatan persentase juga dapat dilihat pada kemampuan siswa dengan kategori “baik”, yaitu 42% sebelum pelatihan menjadi 53% setelah mengikuti pelatihan. Sementara itu, persentase siswa yang dikategorikan memiliki kemampuan “cukup” mengalami penurunan dari 37% menjadi 10%. Hal ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi yang digunakan saat pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan sebagian besar siswa. Selain itu, metode gamifikasi juga mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris.

SIMPULAN

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan bahasa Inggris dengan metode gamifikasi di SD Sathya Sai telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Melalui pelatihan ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk melatih keterampilan *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), dan *writing* (menulis) dalam bahasa

Inggris. Selain itu, permainan yang dilakukan dengan metode gamifikasi membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., Damayanti, N. L. P. T., & Wisanta, P. A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Games Bagi Siswa SMA Negeri 1 Penebel. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 5(1), 28–34. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1705>
- Agung, I. G. A. M., Skolastika, I. M. P., & Widiyantara, D. S. M. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris bagi Siswa SMA dan SMK Melalui Program “Mengabdikan Padamu Negeri.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 3064–3075. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.9378>
- Ananda, E. P. (2023). Daya Minat dalam Penggunaan Bahasa Inggris dan Pengaruhnya terhadap Komunikasi Masyarakat Indonesia. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(02), 172–184. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/664>
- Andayani, E. S. (2022). The Importance of Learning and Knowing English in Higher Education in Indonesia. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 372–379. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13315>
- Andy, A., Rusfandi, R., & Muzammil, L. (2018). Pelatihan Berbahasa Inggris dengan Drilling dan Repetition bagi Karang Taruna Desa Jedong. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 42–48. <https://doi.org/10.31604/jpm.v1i2.42-48>
- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The Effect of Gamification on Students’ Motivation in Learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22–28. <https://doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Firmansyah, M. S., Fithriyani, H. Y., & Susilo, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Menggunakan Bahasa Inggris (Greeting & Parting) bagi Siswa-siswi SMKN 1 Dukuhturi. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1680–1688. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i5.1680-1688>
- Handayani, D., Ummu’qultsum, S., Riski, R. T., Arlando, A. D., Sasoni, B. E., & Anggraini, R. (2023). Learning English by Applying Fun Activities with Octo’20 E Course at Pratu Aidit Street Kampung Bali. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5721–5723. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17464>
- Hermansyah, S., Ahmad, J., Rasak, M. R., Mustanir, A., Hanafi, M., Trisnawaty, T., & Suleha, S. (2023). Pelatihan Belajar Bahasa Inggris untuk Anak SDN 124

- Jalikko, Tallu Bamba, Kec. Enrekang, Kabupaten Enrekang, Prov. Sulawesi Selatan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 7038–7044. <https://doi.org/10.31004/cd.v4i4.18631>
- Meutia, P. D., Rahmawati, C., Susiani, R., Ugahara, U., Effridanda, D. N., & Fitri, F. (2022). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Anak-Anak Melalui Permainan Di Gampong Ateuk Lam-Ura. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1544. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10827>
- Nasution, D. S., Harahap, S. D., Siregar, S. D., & Hasibuan, A. (2021). Pendampingan Bahasa Inggris pada Anak-Anak Setingkat Sekolah Dasar di Desa Wisata Pagaran Gala-Gala, Mandailing Natal-Sumut, dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) melalui Metode Drilling dan Repetition. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.47492/eamal.v1i2.573>
- Purba, A., Purba, R., Benarita, B., Matondang, M. K. D., Sipayung, R. W., Silalahi, M., Silalahi, T. F., Saragih, N., & Girsang, S. E. (2022). Analisis Kerumitan Bahasa Inggris Pada Siswa SMP Swasta Alwasliyah 40 Bandar Huluan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1100–1103. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2942>
- Romadhon, S. A., Indrayanti, I., & F, H. Y. (2023). Peningkatan Vocabulary Siswa Menggunakan Whispering Game. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 790–794. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i3.790-794>
- Wafa, H., Jannah, F., Andayani, S., Tjahyadi, I., & Sutrisno, A. (2023). Pemanfaatan Metode Kompetisi dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Pendidikan Anak Usia Dini. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4430–4434. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15949>
- Warman, J. S., & Mardiyah, F. (2019). The Implementation and Effectiveness of Integrated Approaches in Improving English Basic Skills for Beginners. *JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.32682/jeell.v6i1.1036>
- Wirateruna, E. S., Olfianto, A. F., Rahmadhani, C., & Rifaini, I. (2021). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Covid-19 untuk Pelajar Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 2(4), 305. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v2i4.13554>