

PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE 'FUN GAMES' DI SMK N 5 DAN SMP N 26 TIKEP, MALUKU UTARA

Faradila Masuara

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun
faradila.masuara@unkhair.ac.id

Abstract

This English training, as a part of community service activity, aims to improve English for tourism skills for students at SMK N 5 and SMP N 26 Tikep, Tidore Islands City, North Maluku, so that their competence in using English in the tourism sector can be upgraded. Thirty-five students of SMK N 5 Tikep and thirty-three students of SMP N 26 Tikep took part in English language training. Training methods include pre-tests, lectures, discussions, fun games as the core method of English language training for tourists, and post-tests (quizzes). A questionnaire was given at the end of the training session to evaluate students' perceptions of fun games method. The results of this training had a positive impact where it was found that the students at the two schools were very enthusiastic and enjoyed the fun games method applied. Student progress is also visible where they appear to actively use English both orally and in writing during training sessions and quizzes (post-test) given. Another interesting finding is that majority of students perceive the fun games method positively: it can increase English vocabulary, make learning English easier, increase self-confidence as English learners, and help improve speaking skills as well as writing skills in English. The conclusion that can be drawn is that English language training for tourism using the fun games method has a positive influence on improving the English language skills of students in these two schools.

Keywords: Fun games, English for tourism, English training, community service, English language skills.

Abstrak

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat. Tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris untuk wisata (English for tourism) bagi para siswa di SMK N 5 dan SMP N 26 Tikep, Kota Tidore Kepulauan, Maluku Utara, sehingga mereka terupgrade kompetensinya dalam menggunakan bahasa Inggris di bidang wisata baik secara lisan dan tulisan. Tiga puluh lima siswa SMK N 5 Tikep dan tiga puluh tiga siswa SMP N 26 Tikep mengikuti pelatihan bahasa Inggris. Metode pelatihan mencakup pre-test, ceramah, diskusi, fun games sebagai metode inti pelatihan bahasa Inggris untuk wisata, dan post-test (kuis). Kuesioner diberikan pada sesi akhir pelatihan untuk mengevaluasi persepsi siswa atas metode fun games yang diterapkan. Hasil pelatihan ini berdampak positif dimana ditemukan bahwa para siswa pada dua sekolah tersebut sangat antusias dan enjoy dengan penerapan metode fun games. Progres siswa juga terlihat dimana mereka tampak menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan dan tulisan dan dalam sesi pelatihan dan kuis (post-test) yang diberikan. Temuan menarik lainnya adalah persepsi positif mayoritas siswa yang meyakini bahwa metode fun games dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris, memudahkan pembelajaran bahasa Inggris, meningkatkan kepercayaan diri sebagai pembelajar, dan membantu meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus keterampilan menulis dalam bahasa Inggris. Kesimpulan yang bisa diambil adalah pelatihan bahasa Inggris for tourism dengan metode fun games memiliki pengaruh positif pada peningkatan skill bahasa Inggris para siswa di dua sekolah tersebut.

Keywords: Games seru, bahasa Inggris untuk wisata, pelatihan bahasa Inggris, pengabdian kepada masyarakat, keterampilan berbahasa Inggris

PENDAHULUAN

Potensi pengembangan pariwisata di wilayah Maluku Utara sangat tinggi. Hal ini didukung dengan tersedianya banyak objek wisata bahari, alam, sejarah, maupun religi yang dapat menjadi magnet bagi wisatawan domestik maupun manca negara. Pantai indah semisal Pantai Kastela, Pantai Sulamadaha, Jikomalamo, dan lainnya tidak hanya dapat ditemui di kota Ternate sebagai pusat perdagangan di wilayah Maluku Utara (Fatinah, 2018), namun juga di wilayah Sofifi.

Sejumlah bentangan panorama yang eksotis dan memanjakan mata juga terdapat di wilayah Sofifi, kecamatan Oba Utara, seperti Pantai Doe-Doe, Wisata Mangrove, Pantai Bobar, dan lainnya. Para wisatawan dapat menikmati keindahan alam dan mengeksplor berbagai hal menarik di kawasan wisata. Salah satu pantai indah lainnya yang menjadi destinasi wisata di wilayah Sofifi adalah Pantai Barumadoe yang menyajikan pemandangan laut indah berlatar belakang Pulau Ternate, Pulau Tidore dan Pulau Hiri (Sudoyo, 2021).

Animo wisatawan domestik juga wisatawan asing untuk berkunjung ke desa Galala, Kecamatan Oba Utara, Kota Tidore Kepulauan terus mengalami peningkatan ini (Dinas Pariwisata Maluku Utara, 2020). Hal ini akan berdampak positif pada pertumbuhan sektor pariwisata dan pendapatan daerah tersebut. Mirisnya, fakta menunjukkan rendahnya penguasaan Bahasa Inggris masyarakat Galala, Tidore Kepulauan. Hambatan ini karenanya perlu disolusikan agar jumlah wisatawan asing khususnya terus meningkat secara signifikan. Karena tak dapat dielakkan,

kemampuan berbahasa Inggris menjadi syarat mutlak terjalannya komunikasi efektif antara masyarakat lokal dengan wisatawan yang bukan penutur asli Bahasa Indonesia (Santika, Putri, & Sudipa, 2022).

Minimnya penguasaan kosa kata bahasa Inggris dan percakapan dasar khususnya di bidang wisata seperti bagaimana menyapa dan berkomunikasi dengan wisatawan asing yang berkunjung ke tempat wisata sangat nyata terindera. Kompetensi bahasa Inggris para siswa sangat rendah, dimana mereka tidak mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara aktif di dalam kelas maupun luar kelas. Salah satu faktor penyebabnya adalah karena penggunaan metode grammar drilling oleh guru bahasa Inggris di dalam kelas.

Menurut para pakar, metode grammar drilling cenderung monoton dan kaku karena siswa difokuskan untuk menghafal kosa kata dan tata bahasa Inggris (grammar) secara berulang tanpa diberikan kesempatan leluasa untuk aktif menggunakan bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan di dalam maupun luar kelas (Paradina, 2018). Meskipun metode ini memiliki kelemahan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa, metode ini masih banyak dipraktikkan para guru di Tingkat sekolah menengah pertama dan menengah atas di wilayah Oba Utara, kota Tidore Kepulauan.

Jika permasalahan ini terus dibiarkan, dampak yang akan terjadi adalah kemampuan Bahasa Inggris siswa akan tetap rendah, stagnan, dan tidak mengalami peningkatan. Dampak selanjutnya, sebagai aset daerah, para siswa tersebut tidak dapat berkontribusi maksimal untuk meningkatkan dan

mengembangkan sektor pariwisata di wilayah mereka. Hal ini dikarenakan menggeliatnya pariwisata di sebuah daerah juga dipengaruhi oleh kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kecakapan dalam bahasa Inggris karena bahasa Inggris saat ini memiliki peran sebagai bahasa Internasional. Saat siswa sebagai penduduk lokal memiliki kompetensi bahasa Inggris sehingga dapat berkomunikasi dengan wisatawan asing, maka ini dapat menjadi pemantik dan pendorong semakin banyaknya kunjungan wisatawan asing ke wilayah tersebut.

Berlandaskan dekrispsi diatas, solusi yang ditawarkan adalah dengan pelaksanaan pelatihan bahasa Inggris untuk wisata (English for tourism) dengan metode 'fun games' dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Melalui program pelatihan ini, diharapkan para siswa di SMK N 5 Tikep dan SMP N 26 Tikep dapat terupgrade kemampuan Bahasa Inggrisnya, sehingga mendorong perkembangan pariwisata di kota Tidore Kepulauan, yang akan berujung pada peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat di Kecamatan Oba Utara, Kota Tidore Kepulauan.

METODE

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris untuk wisata (English for tourism) dengan metode fun games ini dilaksanakan pada awal Agustus – akhir Agustus 2023. Pelatihan dilakukan pada dua lokasi yakni SMK N 5 Tidore Kepulauan dan SMP N 26 Tidore Kepulauan, Maluku Utara. Pada lokasi pertama yakni SMK N 5 Tidore Kepulauan, jumlah siswa yang mengikuti pelatihan di SMK N 5 Tikep sebanyak 35 siswa. Adapun untuk pelatihan bahasa Inggris di SMP N 26

Tikep, diikuti oleh 30 siswa. Pelatihan bahasa Inggris diberikan dalam bentuk ceramah, diskusi, kuis/latihan, dan penerapan metode fun games sebagai metode inti pelatihan.

Adapun pemateri dalam pelatihan bahasa Inggris adalah penulis yang juga sebagai Dosen Pendamping Lapangan (DPL) Kuliah Berkarya Bermasyarakat (Kubermas) Universitas Khairun. Pelatihan ini merupakan bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di wilayah Kubermas. Karena itu, dalam pelatihan bahasa Inggris ini, penulis sebagai trainer juga melibatkan 22 mahasiswa yang menjalankan program kubermas di desa Galala, kecamatan Oba Utara, Kota Tidore Kepulauan. Sebagai informasi, program Kubermas ini esensinya sama dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di kampus lain.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Sesi Pembuka

Trainer membuka dan memulai pelatihan dengan menyapa para siswa secara hangat dan selanjutnya memaparkan tujuan pelatihan kepada mereka. Pre-test berupa vocabulary test terkait kosa kata dasar bahasa Inggris diberikan sebelum pelatihan untuk melihat Tingkat penguasaan kosa kata dasar oleh siswa.



Gambar 1. Pembukaan pelatihan di SMK N Tikep dan SMP N 26 Tikep

Hasil pre-test menunjukkan para siswa memiliki kosa kata bahasa Inggris yang sangat minim dan terbatas (poor and limited vocabularies). Hasil ini menjadi penguat pentingnya pelatihan bahasa Inggris bagi para siswa tersebut.

2. Sesi Pemaparan Materi

Pada sesi ini, para siswa sebagai peserta pelatihan bahasa Inggris mendapatkan penjelasan lebih detail dan mendalam tentang peran bahasa Inggris dalam berbagai sektor kehidupan, seperti di bidang pendidikan, pariwisata, perdagangan, hubungan internasional, sosial-budaya, media dan komunikasi, dan lain sebagainya. Pemateri juga menekankan urgensi penguasaan bahasa Inggris di era 5.0 untuk memberi gambaran dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat mempelajari bahasa Inggris sehingga mereka dapat ikut serta dan berkontribusi pada berbagai sektor kehidupan dalam skala lokal, nasional, juga internasional.

Materi inti pelatihan bahasa Inggris disajikan dalam bentuk power point presentation. Sambil menyimak pemaparan materi oleh trainer, para siswa juga diberikan printed handout untuk memudahkan proses penyerapan materi selama sesi pelatihan berlangsung.

Materi pelatihan mencakup part of speech in English, vocabularies for tourism, conversational talk, and fun games method (let's play the games, have fun, and practice our English). Pada sesi pemaparan materi inti, para siswa aktif memberikan pertanyaan terkait vocabularies for tourism dan contoh part of speech in English dan pemateri memberikan pembahasan secara detail atas pertanyaan yang diajukan. Selama pelatihan, pemateri dibantu oleh para mahasiswa Kubernas

Unkhair yang memberikan pendampingan kepada siswa.



Gambar 2. Keaktifan siswa dan pendampingan mahasiswa Kubernas selama pelatihan

Fun games yang disajikan dalam sesi pelatihan bahasa Inggris mencakup board race game, missing alphabet game, mime game, role play game, and two words two minutes game. Lima jenis games tersebut dipilih dan digunakan pada pelatihan bahasa Inggris ini dikarenakan kelima games tersebut sangat seru, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengayakan kompetensi bahasa Inggris siswa—dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam bahasa Inggris. Berdasarkan literatur, metode pembelajaran dengan menggunakan fun games memiliki dampak positif karena dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris para siswa (....., ...)

3. Sesi Penutup

Pada sesi akhir training, siswa diberikan kuis sebagai post-test pelatihan, untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pelatihan. Soal yang ditanyakan pada kuis tersebut meliputi aspek penguasaan kosa kata bahasa Inggris dan kemampuan menulis dan bicara bahasa Inggris dalam bidang pariwisata.

Setelah kuis, siswa mengisi kuesioner yang mencoba

menelisis persepsi mereka atas pelatihan bahasa Inggris yang diikuti.

Hasil kuis (post-test pelatihan) dan kuesioner dibahas secara komprehensif pada bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Antusiasme Siswa

Seluruh siswa baik di SMK N 5 Tikep maupun di SMP N 26 Tikep sangat antusias dan *enjoy* selama pelatihan bahasa Inggris dengan metode fun games. Mereka bersemangat mengikuti tahapan pelatihan dan terlibat aktif mempraktikkan bahasa Inggris secara lisan dan tulisan.



Gambar 3. Antusiasme siswa SMK N 5 Tikep dalam implementasi *two words two minutes game* dan *role play game*

Keaktifan siswa tampak jelas dari sejumlah pertanyaan mereka kepada materi terkait tips dan trik belajar bahasa Inggris agar lebih mudah dipahami dan tidak membosankan dan ditanggapi dengan penjelasan komprehensif oleh pemateri. Di sesi ini, suasana terasa sangat hangat dan cair karena terjadi komunikasi aktif dua arah antara siswa dan pemateri.



Gambar 4. Siswa SMP N 26 Tikep tampak antusias berdiskusi kelompok dalam penerapan metode *missing alphabet game*

Dari sesi inti pelatihan ini, sesi yang paling menarik dan menyenangkan bagi siswa yakni pada saat penerapan metode fun games di kelas. Semua siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti games tersebut, mulai dari game pertama hingga game terakhir yang diberikan (game ke 1 hingga ke 5).

Pada lima jenis games yang diberikan, ada yang diselesaikan secara individu, berpasangan, atau berkelompok. Tampak semua siswa tanpa kecuali terlibat aktif dan penuh totalitas dalam mengikuti fun games tersebut.

Hal menarik lain yang ditemui adalah ternyata tidak hanya siswa yang antusias mengikuti sesi pelatihan bahasa Inggris, namun juga guru. Terdapat guru bahasa Inggris yang sangat antusias mendampingi para siswa selama pelatihan di SMK N 26 Tikep. Usai sesi pelatihan, guru bahasa Inggris tersebut menyampaikan terima kasih kepada pemateri atas pelatihan bahasa Inggris yang dilakukan sekolah mereka. Dalam pandangan beliau, bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan metode fun games sangat

menarik dan beliau berencana mengintegrasikan metode fun games dalam pembelajaran di kelas bahasa Inggris yang diasuhnya, dengan harapan metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kompetensi bahasa Inggris mereka.

2. Hasil Post-test Pelatihan (kuis)

Dari post-test (kuis) yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat peningkatan kosa kata dasar bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pelatihan. Kosa kata yang meningkat mencakup kata benda, kata kerja, dan kata keterangan terkait wisata dalam bahasa Inggris. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu Fidyningrum et al. (2021) bahwa metode games seru dalam pengajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan dan memperkaya kosa kata bahasa Inggris siswa, baik pada kata benda, kata kerja, keterangan, dan lain sebagainya.

Kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris juga mengalami peningkatan setelah sesi pelatihan, dimana pada kuis role play, para siswa tampak mulai aktif menggunakan bahasa Inggris saat mereka memainkan peran sebagai tour guide dan tourist. Penggunaan kalimat bahasa Inggris yang digunakan siswa pada dua sekolah tersebut juga mengalami peningkatan, baik pada struktur kalimat simpel maupun kompleks yang digunakan secara lisan maupun tulisan. Kompetensi siswa juga terupgrade dalam performance mereka pada kuis yang diberikan usai sesi pelatihan. Temuan ini menguatkan studi yang dilakukan Irwansyah dan Izzati (2021) bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat optimal dilakukan melalui games termasuk kuis, baik yang dilakukan secara offline maupun interaktif online.

3. Persepsi Siswa tentang Metode Fun Games

Secara umum, data pada kuesioner menunjukkan bahwa para siswa memiliki persepsi positif atas pembelajaran melalui fun games. Pada lima poin pertanyaan terkait persepsi atas metode tersebut, didapati bahwa siswa memiliki persepsi positif terkait manfaat metode fun games dalam meningkatkan vocabulary, kemudahan menyerap materi, peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar, dan peningkatan keterampilan berbahasa Inggris melalui tulisan dan lisan. Berikut sajian data secara detail terkait persepsi siswa.

3.1 Peningkatan Vocabulary

Pada pertanyaan pertama kuesioner, yakni tentang apakah metode fun games dapat meningkatkan vocabulary, data menunjukkan bahwa 98% siswa pada dua sekolah tersebut memiliki persepsi positif terhadap metode fun games. Mereka menyatakan setuju bahwa metode fun games meningkatkan vocabulary dalam bahasa Inggris. Di sisi lain, presentasi siswa yang menyampaikan tidak setuju bahwa metode ini dapat meningkatkan vocabularies siswa hanya sebesar 2%.

Data yang diperoleh ini memperkuat studi terdahulu bahwa metode fun games membantu pengayaan kosa kata bahasa Inggris siswa (Adreani & Ying; 2019; Fidyningrum et al., 2021)

3.2 Memudahkan Pembelajaran

Pada pertanyaan kedua, terkait kemudahan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode fun games, ditemukan bahwa 96% setuju bahwa metode fun games sangat bermanfaat karena memudahkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris Model

Pembelajaran menggunakan metode "Fun Games" bermanfaat untuk belajar Bahasa Inggris? Terdapat 4% siswa yang setuju sekali bahwa metode fun games memudahkan proses pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini selaras dengan Ghazy (2021) bahwa metode pembelajaran bahasa Inggris dengan games seru dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas.



Gambar 5. Feedback pemateri atas tugas kelompok siswa pada metode *missing alphabet game* di SMP N 26 Tikep

3.3. Meningkatkan Motivasi Kepercayaan Diri Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pada poin apakah metode fun games meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, hasil menunjukkan bahwa 100% siswa setuju bahwa rasa percaya diri sebagai pembelajar bahasa Inggris meningkat saat mempelajari bahasa Inggris melalui games bahasa Inggris yang seru dan menyenangkan. Hasil ini menguatkan studi yang dilakukan Mahayanti et al. (2020) dan Lastari et al. (2020) bahwa

game-based learning dapat mengupgrade motivasi siswa dalam belajar.

Siswa yang mengikuti pelatihan menyampaikan bahwa metode fun games ini belum pernah mereka temukan di dalam kelas bahasa Inggris bersama guru mereka. Mereka mengakui bahwa beragam games yang diberikan dalam sesi pelatihan membuat mereka lebih santai namun tetap serius dalam pembelajaran, sehingga membuat mereka lebih memiliki kepercayaan diri sebagai pembelajar bahasa Inggris.



Gambar 6. Kesenangan dalam *board race game* di SMK N 5 Tikep

3.4. Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam bahasa Inggris

Persepsi siswa juga positif atas manfaat metode fun games ini terhadap kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Hasil dari kuesioner menemukan bahwa mayoritas siswa (92%) setuju bahwa metode fun games dapat membantu meningkatkan kompetensi berbicara mereka dalam bahasa Inggris. Hasil ini selaras dengan fakta yang ditemukan dalam pelatihan, dimana siswa tampak aktif dan meningkat keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris pada beberapa games, seperti role play dan two words two minutes. Hanya terdapat 8% siswa yang menyatakan tidak setuju bahwa metode fun games berkorelasi pada

kompetensi berbahasa Inggris siswa.

Temuan ini mengkonfirmasi riset terdahulu bahwa metode fun games berdampak positif pada peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris (Alfi, 2015).

3.5 Meningkatkan Kemampuan Menulis dalam bahasa Inggris

Persepsi positif siswa atas metode fun games ini juga ditemukan pada respon mereka atas pertanyaan nomor 5 pada kuesioner, yakni apakah metode fun games meningkatkan kemampuan anda dalam menulis bahasa Inggris. Data mengindikasikan bahwa hampir seluruh siswa (99%) setuju bahwa metode fun games dapat membantu pada peningkatan keterampilan menulis mereka dalam bahasa Inggris. Hasil ini memperkuat literatur sebelumnya (Adipat, 2021) bahwa kompetensi menulis siswa dalam bahasa Inggris setelah mempelajari bahasa Inggris dengan metode fun games.



Gambar 7. Diskusi kelompok dalam menyusun clue untuk metode *mime game*

Melalui pelatihan bahasa Inggris dengan metode *fun games*, siswa mendapatkan pengalaman belajar bahasa Inggris yang seru dan

menyenangkan. Hal ini sangat positif untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris secara mendalam.

Lebih jauh, para siswa mengakui bahwa metode pembelajaran yang mereka dapat sebelumnya di kelas cenderung membosankan karena hanya difokuskan untuk menghafal kosa kata bahasa Inggris dan aturan grammar tanpa mendapatkan kesempatan luas mengeksplorasi bahasa secara aktif dan komunikatif, baik secara lisan maupun tulisan. Pada titik ini, metode fun games dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Inggris di kelas.



Gambar 8. Foto bersama pemateri, mahasiswa kuberma Unkhair, guru bahasa Inggris, dan para siswa SMK N 5 Tikep

Merujuk pada data kuesioner di atas, tampak bahwa metode fun games dalam pembelajaran diapresiasi secara positif oleh para siswa di dua sekolah tersebut. Manfaat dari metode tersebut diakui juga oleh para siswa, dan ini selaras dengan temuan penelitian terdahulu (Astari et al., 2020; Shamir et al., 2019) bahwa fun games dalam pembelajaran sangat disukai dan dipersepsi sangat positif oleh para siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris yang dilakukan di SMK N 5 Tipek dan SMP N 26 Tipek menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa di dua sekolah tersebut, baik pada kompetensi menulis maupun berbicara dalam bahasa Inggris.

Kegiatan pelatihan ini juga berdampak positif karena meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris tampak tinggi karena mereka sangat menikmati beragam games bahasa Inggris yang seru dan menyenangkan yang disajikan dalam pelatihan.

Lebih jauh, para siswa memiliki persepsi positif atas metode pembelajaran 'fun games' yang mereka ikuti. Mereka meyakini bahwa metode tersebut mengayakan kosa kata bahasa Inggris, meningkatkan rasa percaya diri sebagai pembelajar bahasa Inggris, memudahkan penyerapan materi pembelajaran, dan membantu mengupgrade kemampuan menulis dan berbicara mereka dalam bahasa Inggris.

Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa program PKM melalui pelatihan bahasa Inggris memiliki manfaat bagi siswa di dua sekolah tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Khairun atas dukungan dana dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sebagai bagian dari Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Kubernas Tematik Universitas Khairun (Unkhair) di tahun

2023. Dengan support ini, kegiatan pelatihan dapat dijalankan dengan baik sesuai harapan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para mahasiswa Kubernas Tematik Unhair yang telah berkolaborasi dan sangat kooperatif dalam program pelatihan bahasa Inggris ini. Penghargaan juga disematkan kepada Kepala Sekolah dan para guru di SMK N 5 Tipek dan SMP N 26 Tipek yang telah memfasilitasi dan mendukung kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S. L. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 542-552
- Alfi, I. (2015). Improving the students' speaking skills through communicative games for the grade VIII students of MTS N Ngemplak (master's thesis). Yogyakarta State University.
- Dinas Pariwisata Kota Ternate. 2018. Lakip Kota Ternate. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjK8euf9rODAxW9xzgGHXsIDFoQFnoECAgQAQ&url=https%3A%2F%2Fternatekota.go.id%2Fdownload%2Flakip%2FLAKIP_PEMKOT_TERNATE_2018.pdf&usg=AOvVaw1rUweQTCINLgeIKI5bhSsz&opi=89978449
- Fatinah. Pantai Kastela, Pantai Indah dengan Suguhan Sunset yang Memukau di Ternate. <https://www.celebes.co/maluku/pantai-kastela-ternate>.
- [Fidyaningrum, S. A., Dewayanti, S. A.,](#)

- [& Authar, N. \(2021\). Improving Young Learners' Vocabulary Mastery Through GameBased Learning Using MOFIN Mystery Box". Child Education Journal, 129-136.](#)
- [Ghazy, A., Wajdi, M., Ikhsanudin, & Sada, C. \(2021\). The use of game-based learning in English class. Journal of Applied Studies in Language, 67-78.](#)
- Hamzah, Suryani, & Irfan. (2018). Tourism Village Expansion in the Concept of Sustainable Tourism. Lombok: Universitas Mataram.
- Irfan, M., & Suryani, A. (2017). Local wisdom based tourist village organization in Lombok tourist area. *International Journal of English Literature and Social Sciences (IJELS)*.
- Iriance, I. (2018). Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Lingua Franca dan Posisi Kemampuan Bahasa Inggris Masyarakat Indonesia Diantara Anggota MEA. Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar.
- Ishak, R.P., & Simanihuruk, M. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Pokdarwis Dalam Rangka Mendukung Pengembangan Desa Wisata di Desa Sukajadi Bogor. *Journal of Economy Empowerment*.
- Lastari, D. S., Mustafa, S. M., & Nur'Aini, Y. (2020). Using Game-Based Learning Tool to Engage Young Learners in the Efl Online Classrooms. The International English Language Teachers and Lecturers Conference, 26-33.
- Mahayanti, N. W., Kusuma, I. P., Basikin, & Wibawa, S. (2020). *The Asian ESP Journal, 1-30.*
- Paradina, D. (2018). The Students' Perception on the Use of Drilling Method in English Learning. Undergraduate thesis, UMY
- Santika, I D.A.D., Putri, I.G.A.V.W., & Diantari, N. P.A. (2022). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris untuk Memperkenalkan Kearifan Lokal ke Manca Negara. *Jurnal PKM Dinamisia. LPPM Universitas Lancang Kuning.*
- Shamir, H., Pocklington, D., Feehan, K., & Yoder, E. (2019). Game-Based Learning for Young Learners. *International Journal of Learning and Teaching*, 206-221
- Sudoyo, W. (2021). PSN 2021, Balai TNAL - Dinas LH Maluku Utara Bersihkan Pantai Wisata. <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/512439/hpsn-2021-balai-tnal-dinas-lh-maluku-utara-bersihkan-pantai-wisata>**