

Pelatihan Peningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa melalui *Game-Based Application* di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung

Diterima: 28 Juni 2023

Direview: 02 Juli 2023

Disetujui: 11 Juli 2023

Berlinda Mandasari^{1*}, Dyah Aminatun², Mutiara Ayu³, Tri Darma Rosmala Sari⁴,
Afrianto⁵, Intan Hamzah⁶, Chairunissa Rahmadina Syahputri⁷, Putri Aprilia⁸

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat
Indonesia^{1,2,3,5,6,7,8}

Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Teknokrat Indonesia⁴

Email: *berlinda@teknokrat.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris Siswa melalui Game-Based Application Kahoot. Masih banyaknya siswa yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit. Oleh karenanya, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris sehingga kemampuannya pun akan ikut meningkat. Kemampuan Bahasa Inggris ini nantinya akan dapat menjadi modal bagi siswa untuk melanjutkan ke Pendidikan tinggi dan masuk ke dunia kerja. Peserta pelatihan terdiri dari 36 siswa kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung. Berdasarkan hasil kuesioner dan observasi di lapangan, para peserta pelatihan menunjukkan antusiasmenya dalam proses pelatihan dan di akhir pelatihan, mereka mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta peningkatan kemampuan Bahasa Inggris terutama dalam hal speaking dan reading.

Kata Kunci: aplikasi pembelajaran; Bahasa Inggris; Kahoot; pelatihan

ABSTRACT

This training activity aims to improve students' English skills through Kahoot Game-Based Application. There are still many students who think that English is a difficult subject. Therefore, the use of game-based learning applications can be one of the media to increase student motivation in learning English so that their abilities will also increase. This English skill will later become an asset for students to continue to higher education and enter the world of work. The training participants consisted of 36 students from class XII of SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung. Based on the results of questionnaires and field observations, the participants showed enthusiasm in the training process and at the end of the training, they gained new knowledge and new experiences in learning English, as well as improved English skills, especially in speaking and reading.

Keywords: English; game-based learning; Kahoot; training

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap dunia pendidikan. Salah satunya dalam media pengajaran siswa yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi. Dengan adanya teknologi dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi dikarenakan penggunaan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Mandasari, et.al, 2022). Kondisi ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam menerapkan metode pengajaran yang interaktif. Menurut Putri dan Muzakki (2019), di era digital ini, teknologi memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.

Penggunaan *game based application* dalam pengajaran bahasa Inggris adalah salah satu cara yang efektif untuk memotivasi siswa menumbuhkan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris. Dengan perkembangan pengajaran bahasa Inggris saat ini, peran *game based application* di kelas telah dibahas dalam berbagai aspek dan semakin banyak guru yang menggunakan *game based application* dalam pengajaran di kelas. Pendekatan berbasis permainan adalah jenis kegiatan instruksional, yang mengintegrasikan permainan ke dalam pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. paikan guru dapat dicapai dengan lebih mudah (Nirwana, 2021). Melalui pendekatan berbasis permainan, tujuan dari sebuah materi yang ingin disampaikan. Hal tersebut terjadi dikarenakan pendekatan berbasis permainan bertujuan untuk menciptakan konteks yang sesuai bagi siswa untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris dengan penerapan permainan yang menarik.

Efendi (2018) mengungkapkan bahwa penerapan *game based application* mampu mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hampir semua *game* memiliki karakteristik yang sama. Setiap permainan memiliki tenggang waktu permainan dan beberapa aturan lain yang ditetapkan. Karakteristik itulah yang membuat siswa yang tertantang menjadi pemenang dalam setiap permainan. Tidak hanya itu, *game based application* menghadirkan suasana di dalam kelas antusias. Menurut Dewi, Ghofur dan Soejoto (2020), *game based application* menyediakan sebuah pengalaman untuk mengeksplorasi dan bereksperimen lebih banyak dengan aturan, emosi dan peran sosial. Faktor emosi menjadi motivasi anak dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, siswa bersaing untuk mendapatkan skor yang baik dan juga

merasa tertantang oleh permainan. Siswa bekerja keras untuk mendapatkannya hasil yang memuaskan.

Ada banyak jenis *game based application* yang bias digunakan untuk proses pembelajaran dan salah satunya adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan dua cara, individu dan kelompok. Siswa dapat dengan mudah mengakses *Kahoot* melalui *smartphone*, Penggunaan *game based application* dalam pengajaran bahasa Inggris adalah salah satu cara yang efektif untuk memotivasi siswa menumbuhkan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris. Dengan perkembangan pengajaran bahasa Inggris saat ini, peran *game based application* di kelas telah dibahas dalam berbagai aspek dan semakin banyak guru yang menggunakan *game based application* dalam pengajaran di kelas. Pendekatan berbasis permainan adalah jenis kegiatan instruksional, yang mengintegrasikan permainan ke dalam pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan berbasis permainan, tujuan dari sebuah materi yang ingin disampaikan guru dapat dicapai dengan lebih mudah (Nirwana, Dhiqfaini, & Khaeruddin, 2021). Hal tersebut terjadi dikarenakan pendekatan berbasis permainan bertujuan untuk menciptakan konteks yang sesuai bagi siswa untuk belajar dan berlatih Bahasa Inggris dengan penerapan permainan yang menarik.

Dari beberapa dampak positif yang diperoleh dari pemanfaatan *game based application*, dapat disimpulkan bahwa *game based application* dapat menjadi media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karenanya, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) memberikan pelatihan kepada siswa di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung provinsi Lampung untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui *game based application Kahoot*. Harapannya, dengan meningkatnya kemampuan Bahasa Inggris, siswa dapat lebih percaya diri dan memiliki bekal yang cukup untuk melanjutkan ke Pendidikan tinggi dan siap dalam dunia kerja nantinya.

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan serta Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode tatap muka atau luar jaringan (luring). Metode luring dilakukan di salah satu kelas SMA 1 Muhammadiyah, Kota Agung pada 22 Februari 2023. Pertemuan dilakukan selama lebih kurang dua jam. Peserta kegiatan pelatihan ini sebanyak 36 siswa-siswi dari kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung, Lampung.

2.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan utama yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Komputer atau laptop
2. Kuota internet
3. Proyektor
4. Aplikasi *Kahoot*
5. Terminal kabel listrik

2.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengetahui adanya peningkatan Bahasa Inggris siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung dilakukan pengumpulan data dengan instrumen non-tes. Instrumen non tes ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman siswa-siswi terhadap kegiatan PKM yang telah dilaksanakan. Instrumen yang digunakan yakni berupa kuesioner dan observasi.

2.4 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari sesi wawancara selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil kuesioner kemudian disajikan berdasarkan respon siswa peserta pelatihan yang dikaitkan dengan hasil pengamatan di lapangan selama pelatihan berlangsung.

2.5 Prosedur Kerja

Prosedur kerja pada kegiatan PKM ini secara ringkas adalah sebagai berikut.

a. Observasi masalah mitra

Pada tahap ini, tim melakukan observasi dan wawancara terkait permasalahan yang dihadapi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung, terutama dalam hal kemampuan Bahasa Inggris

b. Pelatihan

Sebagai tindak lanjut terkait dengan masalah mitra, tim memberikan pelatihan Bahasa Inggris dengan menerapkan penggunaan aplikasi berbasis game yang banyak disukai siswa, yaitu *Kahoot*. Pemberian pelatihan ini dilakukan secara tatap muka atau luring di ruang kelas SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung.

c. Observasi dan pengisian kuesioner

Dalam pelaksanaan proses pelatihan, tim PKM melakukan observasi terkait dengan respon siswa, para peserta pelatihan selama proses penerapan aplikasi belajar Bahasa

Inggris sedang berjalan. Selanjutnya, di akhir sesi, para peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuesioner sebagai bentuk umpan balik dari pelaksanaan pelatihan.

d. Analisis data

Data hasil kuesioner dan observasi kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang akurat dan konkrit.

e. Interpretasi data

Data hasil kuesioner dan observasi yang telah dianalisis kemudian diinterpretasikan secara deskriptif.

f. Penyajian data

Pada tahap ini, data yang sudah diinterpretasikan kemudian disajikan ke dalam laporan hasil kegiatan dan artikel pengabdian kepada masyarakat.

g. Kesimpulan

Pada tahap akhir, tim menarik kesimpulan hasil kegiatan berdasarkan proses analisis data dan interpretasi data hasil wawancara. Kesimpulan ini disajikan pada laporan kegiatan PKM.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan ini diawali dengan upacara pembukaan, penandatanganan Nota Kesepahaman, dan presentasi mengenai Media Pembelajaran melalui aplikasi bernama *Kahoot*, serta pengenalan beberapa dosen dan mahasiswa yang ikut dalam kegiatan PKM. Sambutan dan pembukaan dipimpin oleh Miss Berlinda Mandasari S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Pembukaan yang dipimpin oleh Miss Berlinda Mandasari S.Pd., M.Pd.

Kegiatan pertama adalah penyampaian materi Bahasa Inggris yang membahas tentang Descriptive text dan Narrative Text. Dosen yang memberikan materi sudah menyiapkan Text Narrative dan Descriptive text agar memudahkan masing masing siswa untuk membaca text tersebut. Pada materi ini siswa cukup aktif dalam mengikuti materi.



Gambar 2. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran Descriptive dan Narrative text

Materi kedua yaitu pentingnya penguasaan Bahasa Inggris yang disampaikan oleh Miss Dyah Aminatun S.Pd., M.Pd. Materi ini diisi dengan penyampaian fakta-fakta manfaat belajar Bahasa Inggris keuntungan dari menguasai Bahasa Inggris, serta tips dan trik belajar Bahasa Inggris secara mudah.



Gambar 3. Penyampaian materi tentang pentingnya belajar Bahasa Inggris

Materi selanjutnya membahas tentang pentingnya pendidikan kuliah sebelum menempuh dunia pekerjaan. Motivasi ini disampaikan langsung oleh Miss Mutiara Ayu S.Pd., M.Pd. Dari penyampaian motivasi ini hampir seluruh siswa yang mengikuti kegiatan memilih untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, yaitu pendidikan perkuliahan.



Gambar 4. Penyampaian motivasi mengenai pentingnya melanjutkan Pendidikan ke tingkat tinggi

Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan memperkenalkan pembelajaran berbasis game dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* sendiri adalah aplikasi yang bisa dimainkan secara online menggunakan *smartphone* atau perangkat lainnya seperti laptop. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tentang materi yang sudah disampaikan yaitu *descriptive text* dan *narrative text*. Siswa sudah disediakan kertas yang berisi text, lalu pertanyaan dan jawaban bisa dilihat dan dipilih melalui aplikasi *Kahoot* jawaban serta *score* akan ditampilkan di layar proyektor yang sudah tersambung. Kegiatan ini tentu saja sangat menarik perhatian para siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Penerapan aplikasi ini juga cukup menantang para siswa karna siswa dengan *score* tertinggi akan mendapatkan reward yang telah disiapkan.

Di akhir sesi, tim PKM melakukan sesi foto Bersama dewan guru dan siswa para peserta pelatihan.



Gambar 5. Foto bersama perwakilan dewan guru



Gambar 6. Foto Bersama para siswa peserta pelatihan

Untuk mengetahui hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan, tim PKM melakukan observasi selama kegiatan dan memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan terkait jalannya pelatihan. Dari 36 peserta pelatihan, terdapat 29 siswa yang mengisi kuesioner secara online. Hasil dari kuesioner dijabarkan di bawah ini.

Tabel 1. Kualitas Materi

No.	Statemen	1	2	3	4	5
1.	Kualitas materi pelatihan dapat menambah tingkat pengetahuan dan ketrampilan Anda.	10.3%	6.9%	10.3%	24.1%	48.3%
2.	Tahapan materi pelatihan sudah berurutan dari materi dasar ke materi yang lebih kompleks.	0%	6.9%	10.3%	31%	51.7%
3.	Materi pelatihan mudah dipahami dan dipraktikkan	0%	0%	17.2%	13.8%	69%
4.	Materi pelatihan telah sesuai dengan harapan Anda	3.4%	6.9%	17.2%	17.2%	55.2%

Berdasarkan hasil kuesioner, lebih dari separuh siswa peserta pelatihan merasa puas dengan materi pelatihan yang diberikan oleh para instruktur. Terdapat 21 siswa yang setuju bahwa materi yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Selanjutnya, sebanyak 82.7% atau 24 siswa peserta pelatihan berpendapat bahwa tahapan dalam materi pelatihan sudah terstruktur dengan baik, dimulai dari yang sederhana hingga ke tahapan yang paling kompleks. Proses ini yang kemudian membuat siswa dapat memahami dengan baik materi pelatihan dan mempraktikkannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang ditunjukkan oleh 24 siswa setuju dengan statemen no. 3. Tambahan lagi, materi pelatihan juga sudah sesuai dengan yang diharapkan siswa, yaitu untuk dapat

menguasai Bahasa Inggris sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi dan persiapan untuk terjun ke dunia kerja.

Tabel 2. Instruktur Pelatihan

No.	Statemen	1	2	3	4	5
5.	Para instruktur menguasai materi pelatihan	10.3%	6.9%	10.3%	24.1%	48.3%
6.	Instruktur mendemonstrasikan atau memberikan contoh sesuai dengan topik yang sedang dibahas	0%	6.9%	10.3%	31%	51.7%
7.	Instruktur menjelaskan tujuan pelatihan dan gambaran pelatihan secara umum di awal pelatihan	0%	0%	17.2%	13.8%	69%
8.	Instruktur menyajikan materi dengan jelas dan penyampaiannya mudah dipahami	3.4%	6.9%	17.2%	17.2%	55.2%
9.	Instruktur menyajikan materi dengan jelas dan penyampaiannya mudah dipahami	3.4%	3.4%	0%	20.7%	72.4%
10.	Instruktur memberikan materi secara sistematis dan terurut	6.9%	3.4%	13.8%	20.7%	55.2%
11.	Instruktur memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya atau menyampaikan pendapat	3.4%	3.4%	10.3%	20.7%	62.7%
12.	Instruktur memberikan motivasi kepada peserta	3.4%	3.4%	17.2%	10.3%	65.5%
13.	Instruktur memberikan kesempatan peserta untuk berlatih materi yang diajarkan	3.4%	10.3%	13.8%	10.3%	62.1%

Dalam hal kualitas instruktur pelatihan, terlihat bahwa lebih dari 50% siswa setuju bahwa para instruktur pelatihan telah memberikan materi dengan baik. Dalam penguasaan materi, penjelasan tujuan pelatihan, dan pemberian contoh tentang materi yang sedang disampaikan, siswa merasa puas terhadap penyampaian para instruktur.

Selain itu, peserta merasa senang karena mereka diberikan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini sekaligus sebagai sarana untuk melakukan praktik dari materi yang telah disampaikan. Selain itu, sebanyak 75.8% atau 22 siswa menyatakan

semangat dalam mempelajari Bahasa Inggris karena instruktur juga memberikan motivasi kepada para peserta pelatihan.

Tabel 3. Kepuasan Peserta Pelatihan

No.	Statemen	1	2	3	4	5
14.	Saya dapat mengikuti proses pelatihan dengan baik	13.8%	6.9%	10.3%	10.3%	58.6%
15.	Saya merasa semangat dan antusias dalam mengikuti pelatihan	10.3%	6.9%	6.9%	27.6%	48.3%
16.	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya	10.3%	10.3%	17.2%	10.3%	51.7%
17.	Setelah mengikuti pelatihan, saya merasa pengetahuan saya tentang Bahasa Inggris bertambah	6.9%	3.4%	17.2%	20.7%	51.7%
18.	Setelah mengikuti pelatihan, saya semakin semangat untuk belajar Bahasa Inggris	10.3%	3.4%	17.2%	10.3%	58.6%
19.	Setelah mengikuti pelatihan, saya merasa kemampuan Bahasa Inggris saya semakin meningkat	10.3%	6.9%	17.2%	27.6%	37.9%
20.	Setelah mengikuti pelatihan, saya merasa lebih percaya diri dengan kemampuan Bahasa Inggris saya	10.3%	3.4%	20.7%	6.9%	58.6%
21.	Saya tertarik apabila diadakan kelanjutan pelatihan tentang Bahasa Inggris	3.4%	6.9%	10.8%	6.9%	72.4%

Melihat hasil kuesioner, sebanyak 68.9% dari peserta pelatihan dapat mengikuti proses pelatihan dengan baik. Mereka pun merasa semangat dan antusias dalam mengikuti pelatihan. Hal ini tidak lepas dari materi yang diberikan pada saat pelatihan telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, dan sebanyak 62% siswa setuju mengenai hal ini. Para siswa juga merasa bahwa kemampuan dan pengetahuan mereka akan Bahasa Inggris semakin bertambah setelah mengikuti pelatihan. Karena para instruktur memberikan motivasi selama pelatihan, siswa semakin semangat dan percaya diri dalam berbahasa Inggris, walau pun masih perlu banyak berlatih. Lebih jauh lagi, para peserta menunjukkan antusiasnya apabila pelatihan serupa diadakan di masa yang akan datang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 81.3% siswa tertarik apabila diadakan kelanjutan pelatihan Bahasa Inggris berikutnya.

Secara keseluruhan, mahasiswa memberikan kesan yang baik terhadap proses pelatihan. Hal itu dapat dilihat pula selama proses pelatihan berlangsung di mana siswa aktif memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan, mengajukan pertanyaan terkait

materi yang diberikan, dan menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan Latihan soal. Mereka berpendapat bahwa pelatihan ini memberikan kebahagiaan, menginspirasi, dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang bermendaat bagi mereka. Selain itu, penyampian para pemateri juga menyenangkan serta mudah dipahami. Mereka pun berharap agar kegiatan kelanjutan atau pun kegiatan sejenis dapat dilakukan di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Berdasarkan data awal observasi dan wawancara di SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung, dapat disimpulkan bahwa banyak siswa-siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Agung yang belum memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang baik. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan dan kurangnya *exposure* untuk belajar Bahasa Inggris. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia dilakukan untuk memfasilitasi para siswa untuk belajar dasar-dasar Bahasa Inggris dengan cara menyenangkan sehingga para siswa dapat memahami materinya dengan baik. Dengan melihat hasil tanya jawab yang dilakukan saat penyampaian motivasi yang dilakukan pada siswa-siswi yang terlibat dalam pelatihan, hasil observasi selama pelaksanaan pelatihan, serta hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, para siswa merasa lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris terutama dengan menggunakan aplikasi berbasis *game* seperti *Kahoot*. Lebih dari itu, mereka merasa senang dengan proses pembelajaran yang telah didapatkan. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi kegiatan yang berkelanjutan atau dapat menjadi kegiatan yang dapat diimplementasikan pada tempat dan komunitas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. M., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020). Pelatihan game edukasi Android berbasis HOTS sebagai media evaluasi pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59-67.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan aplikasi game edukasi berbasis mobile menggunakan app inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39-48.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah, S., Megawaty, D. A., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa-Siswi Sma/Ma/Smk Di Desa Purworejo Lampung Tengah. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 332-338.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game android untuk anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811-1818.

Nirwana, N., Ana Dhiqfaini, S., & Khaeruddin, K. (2021). The Application of online learning assisted with quizizz educational games in learning physics. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(3), 193-197.

Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.