

Implementasi Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Grammar di SMK Negeri 2 Sewon

Nur Aisya Hemanía¹, Tolkhah Adityas², Safitri Ardiyanti³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ³SMK Negeri 2 Sewon

Key Words:

Pembelajaran grammar,
Minat belajar, Penggunaan
game.

Abstrak

Jurnal ini mengulas tentang Implementasi Game untuk meningkatkan minat belajar grammar. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan observasi terkait pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di SMK NEGERI 2 SEWON untuk dapat meningkatkan minat belajar grammar. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah metode kualitatif, dengan melakukan observasi dan pedoman wawancara. Adapun narasumber yang terkait dalam penelitian ini yaitu guru Bahasa Inggris yang menerapkan game dalam proses pembelajaran dan siswa SMK NEGERI 2 SEWON. Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, ia menemukan hasil bahwa penggunaan game pada mata Pelajaran grammar dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa. Hal ini bisa didasarkan dari banyaknya siswa yang menjadi paham dengan materi yang disampaikan dalam kelas.

How to Cite: Hemanía, Ardiyanti, Budairi. (2023). Implementasi Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Grammar di SMK NEGERI 2 SEWON. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional yang saat ini penggunaannya sudah tidak asing lagi bagi Masyarakat Indonesia. Pada era globalisasi dan serba modern ini, penggunaan Bahasa Inggris sudah tersebar luas di seluruh dunia sebagai bahasa penghubung antar satu negara dengan negara lainnya. Berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris akan memudahkan penggunaannya untuk saling bersosialisasi. Mengapa Bahasa Inggris begitu penting? Karena dengan belajar Bahasa Inggris kita akan lebih mudah untuk berinteraksi dan memahami dunia luar dengan baik. Selain itu, dalam pendidikan saat ini penggunaan Bahasa Inggris menjadi Bahasa utama dalam literatur, jurnal ilmiah, dan buku teks yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran teknologi dan ilmu pengetahuan di seluruh penjuru dunia. Itulah mengapa para generasi bangsa diharapkan untuk bisa menguasai Bahasa ini dengan baik sebagai pendorong menuju kesuksesan.

Disisi lain Bahasa Inggris merupakan mata Pelajaran wajib yang harus ditempuh mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Dengan adanya mata Pelajaran ini siswa dituntut untuk dapat menguasai Bahasa asing dan tentunya siswa akan dengan mudah meningkatkan keterampilan akademik dan diharapkan bisa membangun relasi dengan orang lain. Namun semua itu tidak berjalan dengan mudah, terdapat begitu banyak kendala yang terjadi seperti yang diketahui bahwasannya musuh semua siswa saat ini adalah rasa malas dari diri mereka sendiri. Masih sangat kecil minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris karena banyak dari siswa yang menganggap Bahasa Inggris adalah mata Pelajaran yang sulit sehingga mereka sungkan untuk menjalankannya. Kurangnya dukungan dari lingkungan juga menjadi faktor utama siswa kurang minat belajar. Alasan lain terdapat karena siswa kurang menguasai kosa kata dan mengalami kesulitan menangkap

materi yang diberikan oleh guru, inilah yang perlu ditinjau Kembali oleh para pendidik karena dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang tidak diinginkan.

Dalam dunia Pendidikan di sekolah, pembelajaran ditekankan pada interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang ada dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang ada di sekolah tidak hanya menekankan pada interaksi antar sesama melainkan membutuhkan pemberian pengetahuan dan transfer ilmu, baik dari guru ke peserta didik ataupun sebaliknya. Seluruh aktifitas guru dapat dijalankan sesuai dengan bahan ajar, namun sebagai guru Bahasa Inggris, seorang pendidik diharapkan untuk mampu menggunakan berbagai metode dan cara mengajar yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terlebih lagi pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan pengetahuan dasar tentang tata bahasa atau grammar yang baik. Namun saat ini banyak dijumpai para tenaga pendidik masih menggunakan cara mengajar konvensional yang kurang melibatkan keaktifan dari peserta didik dan menjadikan guru sebagai fokus utama, oleh karena itu guru mempunyai tugas penting untuk mengeksplor model dan metode pembelajaran agar peserta didik menjadi termotivasi dan minat untuk belajar Bahasa Inggris.

Pada kondisi seperti ini, guru Bahasa Inggris telah menemukan cara yang dirasa cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa. Pembelajaran dengan berbasis game telah dipercaya bisa memotivasi siswa, dengan ini guru bisa dengan mudah mengetahui cara kerja otak siswa dan keaktifan siswa. Pembelajaran berbasis game sangat berpengaruh dalam belajar grammar, selain siswa menjadi tidak bosan belajar metode ini bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami keterampilan dasar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game ini diharapkan memiliki kebermanfaatan bagi pendidik dan peserta didik untuk bisa belajar Bahasa Inggris lebih luas lagi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan informasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi siswa dan pengembangan minat belajar peserta didik melalui metode game yang diterapkan. Subjek yang dihadirkan adalah guru mata Pelajaran Bahasa Inggris dan beberapa siswa di SMK NEGERI 2 SEWON, Bantul, Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara. Wawancara dilakukan secara lisan dengan waktu yang bertahap sesuai dengan jadwal Pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian dilakukan pada tanggal 9 Agustus-14 Agustus 2023 di SMK NEGERI 2 SEWON. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru Bahasa Inggris di sekolah. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada narasumber antara lain terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Inggris, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, hambatan apa saja yang dikeluhkan siswa, metode belajar apa yang diterapkan dalam melatih skill grammar, serta Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar grammar bagi siswa. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan bisa menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris khususnya grammar.

TEMUAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapat sejumlah temuan pembelajaran yang signifikan mengenai penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan skill grammar. Hasil penelitian yang didapat cukup memuaskan karena peserta didik sangat antusias dalam belajar Bahasa Inggris dengan metode game ini. Hal ini dikarenakan guru sudah tidak menggunakan metode konvensional yang sering dilakukan di sekolah, melainkan guru menggunakan metode game sebagai alat perantara siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Narasumber menerangkan bahwa setiap kali ia mengajar dengan Teknik yang konvensional, siswa

merasa cepat bosan dan tidak mempunyai semangat belajar hingga hasil pembelajaran yang diperoleh siswa pun terbilang cukup kurang. Bagaimana tidak? Teknik ini biasanya hanya dilakukan satu arah dimana guru sebagai focus utama bahkan terkadang pembelajaran dilakukan dengan cara ceramah. Menyikapi permasalahan tersebut, guru berusaha untuk mengembangkan metode belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar Bahasa Inggris. Teknik atau metode yang ditemukan yaitu game pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa kepadatan jadwal siswa di sekolah membuat siswa menjadi kurang focus dalam mata Pelajaran tertentu, ditambah lagi ini merupakan siswa SMK yang mana mereka lebih focus ke jurusan masing-masing hingga menyepelkan pembelajaran lain di luar kejuruan. Oleh karenanya guru menganggap metode game ini cukup efektif untuk menarik minat siswa belajar Bahasa Inggris.

Dalam penelitian ini, ditemukan berbagai Jenis game yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris yaitu permainan kata (scramble words) dan game klasikal. Scramble words dilakukan sebagai evaluasi pembelajaran, game ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 6 siswa disetiap kelompoknya. Game ini dilakukan pada materi grammar seperti simple present tense, past tense, perfect tense dsb. Dalam game ini disediakan beberapa kata bantu (Verb 1, Verb 2, Verb 3, To Be, interrogative sentence) kata bantu ini sudah diacak sebelum dibagikan ke tiap kelompok.

Berikut kartu game yang digunakan

1.	It	Every day
	Usualy	In April
	Rains	The
2.	Sun	He
	Rises	drinks
	In the east	Coffee
3.	In the morning	Teach
	Does	you
	Mrs. Safitri	English?
4.	Do	Water?
	Cats	The earth
	Hate	Goes
5.	Round	Interrupted
	The sun	Our
	We	Indonesia n teacher
6.	We	Hide and seek
	Didn't	Yesterday
	Play	It

Aturan mainnya, tiap kelompok memegang satu kata bantu misal Verb 1 kemudian setiap kelompok menyusun potongan kata itu menjadi kalimat yang benar dalam waktu 3 menit. Setelah waktu selesai dan setiap kelompok telah berhasil menyelesaikan kalimatnya, mereka lalu bergeser ke kata bantu berikutnya hingga semua kata bantu bisa mereka susun dengan benar.

Game yang kedua yaitu klasikal, game ini dilakukan dengan tujuan untuk menarik Kembali fokus dari para siswa. Game klasikal ini biasanya dilakukan oleh guru ditengah pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa merasa sudah mulai bosan mengikuti pembelajaran dan sudah tidak focus belajar. Game klasikal ini dilakukan oleh guru secara acak tidak melulu berkaitan dengan materi yang tengah disampaikan. Game ini dilakukan dengan cara yang sederhana, dimana guru membagi siswa menjadi 2 grup. Kemudian guru akan memberikan tebak-tebakan yang harus dijawab dengan cepat oleh tiap grup, lalu grup yang kalah akan diberi hukuman untuk menjelaskan ulang materi yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang diberikan tentunya dengan menggunakan Bahasa Inggris karena ini salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk menambah kosa kata peserta didik.

Menurut sejumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode game ini, mereka merasa senang dan enjoy saat mengikuti pembelajaran. Mereka menyampaikan bahwa game ini sangat membantu untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. Selain itu game ini cukup efektif untuk menambah

kosakata baru, melatih skill grammar yang baik serta meningkatkan focus belajar siswa. Setelah adanya game ini banyak dari siswa yang sebelumnya pasif dalam kegiatan belajar mengajar, sekarang menjadi aktif dan bisa mengikuti teman yang lain. Interaksi yang terjalin antara siswa dengan guru pun terjalin semakin erat dengan dilakukannya game ini, bisa dilihat dari antusias besar dari siswa untuk saling belajar dan pemahaman mereka mengenai materi yang diberikan.

DISKUSI

Cara guru dalam mengajar grammar melalui *scumble words* mampu memberikan nuansa yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran biasanya karena kegiatan ini mirip seperti permainan dan kompetensi antar siswa. Siswa begitu terlihat antusias dan sukatera berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran game. Seperti yang dikatakan oleh Vygotsky (1986), Belajar dan memperoleh pengetahuan tidak sepenuhnya terjadi di ruang kognitif. Teori ini sedikit banyak tercermin dari kegiatan kelas dimana guru meminta siswa untuk bekerja berkelompok. Kemudian siswa saling bertanya satu sama lain sebelum akhirnya punya pemahaman baru terkait grammar. Teori ini juga menjelaskan bahwa pemahaman materi yang ditangkap oleh siswa merupakan pondasi yang kuat untuk dapat memecahkan masalah, sehingga pembelajaran berbasis game ini dirasa berpotensi besar untuk mengembangkan potensi siswa. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberikan para siswa kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Charles dkk,2012).

Namun demikian dibalik pembelajaran game yang menyenangkan dan memiliki banyak keuntungan, pembelajaran berbasis game juga mempunyai beberapa kekurangan. Kekurangan game dalam pembelajaran yang berdampak pada siswa antara lain:

1. Gangguan terhadap fokus siswa

Meskipun pembelajaran dengan game dapat menarik minat dan menghibur siswa, mereka juga dapat menjadi sumber gangguan yang cukup serius. Beberapa siswa mungkin tergoda untuk tidak fokus pada tujuan pembelajaran yang seharusnya dan justru malah terjebak dalam aspek-aspek permainan yang dilakukan. Kemungkinan lain siswa justru lebih menyukai dan menunggu sesi permainan dibandingkan dengan pembelajaran lainnya.

2. Ketidaksetaraan dalam akses game

Tidak semua siswa memiliki pengalaman yang baik dalam melakukan permainan secara berkelompok. Pembelajaran berbasis game bisa saja terjadi hanya melibatkan satu pihak saja dimana dalam kelompok hanya ada 1 orang yang mengerjakan sisanya hanya memantau.

3. Kurangnya personalisasi

Beberapa pembelajaran berbasis game bisa jadi tidak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman dan gaya belajar yang berbeda. Dan jika game tidak menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka yang akan terjadi mungkin siswa merasa tertinggal atau tidak tertantang.

4. Pentingnya pengawasan dari guru

Pembelajaran berbasis game tentunya memerlukan pengawasan dari guru. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak menghabiskan terlalu banyak waktu untuk permainan. Selain itu, game ini harus bisa dilakukan dengan seimbang untuk mengurangi pembelajaran yang dangkal dan kurang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan selama kurang lebih 6 hari, penulis mengungkapkan temuan yang signifikan tentang penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan grammar bagi siswa. Metode game tersebut telah berhasil menarik minat belajar siswa, membangkitkan semangat belajar dan mengatasi kendala dalam pembelajaran konvensional. Hasil observasi menunjukkan bahwa game seperti permainan kata (*scrumble words*) dan game klasik efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam berinteraksi dan berpartisipasi dalam kelas.

Metode permainan kata (*scrumble words*) dapat membantu siswa mengasah skill grammar dengan cara yang lebih interaktif dan saling melibatkan antara siswa satu dengan yang lain. Selain itu, penggunaan game klasik sebagai alat untuk memulihkan fokus siswa dalam belajar menunjukkan bahwa efektivitas dalam menghindari kebosanan dan meningkatkan interaksi dalam kelas. Hal ini mempunyai efek positif terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam menjalankan pembelajaran.

Namun, meskipun pembelajaran berbasis game memiliki banyak keuntungan, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru. Gangguan terhadap fokus siswa, ketidaksetaraan dalam akses game, kurangnya personalisasi dan pentingnya pengawasan dari guru adalah beberapa tantangan yang mungkin akan muncul dalam implementasi pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, pembelajaran ini harus diimplementasikan dengan cermat serta dapat menghitung kebutuhan siswa dan menjaga keseimbangan antara permainan dan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama, kami ucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas kekuatan yang ia berikan untuk dapat menyelesaikan karya tulis ini. Lalu kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kontribusi dari para narasumber yang telah bekerja sama dengan baik. Kami juga sangat menghargai dukungan dari institusi Pendidikan yang telah memberikan izin dan fasilitas yang diperlukan dalam pelaksanaan observasi ini. Tanpa adanya dukungan dari semua belah pihak, observasi ini tidak akan mungkin terwujud. Kami berharap agar hasil observasi mengenai pembelajaran berbasis game ini dapat memberikan manfaat yang lebih positif bagi pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, Suwatno, Rasto. (2018). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Sosio Didaktika*, 9.
- Ira Miranti¹⁾, Nurjanah²⁾, Nina Dwiastuty. (2020). PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI GURU-GURU MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN. *jurnal PKM*, 6.
- Prawiyata, Y. D. (2018). PENERAPAN GUESSING GAME UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SDN 101808 CANDIREJO KECAMATAN BIRU BIRU. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 6.
- Rizky, R. M. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini. *Sentra Cendikia*, 9.
- Whinny Qori Fatima¹⁾, L. K. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA GAME. *senasif*, 15.
- Yunanda, N. S. (2023, june 2). Retrieved from GuruInovatif: <https://guruinovatif.id/artikel/artikel-belajar-berbasis-games>