

Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIIB SMP Muhammadiyah 2 Prambanan

¹Widha Allifa Subyantoro, ² Ikmi Nur Oktavianti, ³ Sumini

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SMP Muhammadiyah 2 Prambanan

Key Words:

Penggunaan game; pembelajaran Bahasa Inggris; motivasi siswa; hasil belajar; metode pembelajaran.

Abstrak Artikel ini menyajikan hasil penelitian tentang penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan. Tujuan inti penelitian ini adalah menginvestigasi dampak penggunaan game terhadap motivasi belajar siswa di konteks pembelajaran bahasa Inggris. Metode observasi keadaan kelas digunakan untuk mengamati interaksi dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa di kelas 7B. Interaksi antara siswa dan permainan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dan semangat yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menunjukkan keterlibatan yang aktif selama kegiatan bermain.

How To Cite : Subyantoro (2023). Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIIB SMP Muhammadiyah 2 Prambanan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi sebuah masalah yang besar bagi negara. Hal ini ditandai dengan tidak baiknya kualitas mengajar guru serta motivasi siswa untuk giat belajar sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah rata-rata. Kualitas pendidikan Indonesia dapat ditingkatkan dengan menambahkan inovasi baru yang mengikuti perkembangan zaman yang ada ke dalam proses belajar mengajar di kelas. (Manurung et al., 2020) Aktifitas belajar mengajar memerlukan adanya siswa dan guru. Terdapat beberapa tahap pengaplikasian pembelajaran oleh guru, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, sampai tahap evaluasi yang difasilitasi dengan alat bantu yang memumpuni.

Guru adalah pengaruh besar bagi keberhasilan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini tidak hanya bergantung pada kemampuan dan juga pengetahuan guru, tetapi juga bergantung pada bagaimana kreativitas guru dalam praktek belajar mengajar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai dan perancang pembelajaran, Guru juga harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa, terlebih pada mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Siswa akan mendapat pengetahuan,

pemahaman, dan bahkan mengembangkan keterampilannya, semua itu dapat diraih siswa ketika mereka belajar sembari mengembangkan kemampuan.

Dalam proses pendidikan belajar adalah kegiatan inti, tanpa belajar maka tidak akan terjadi proses Pendidikan. Rendahnya motivasi belajar dapat menimbulkan kemungkinan untuk menurunkan hasil belajar siswa, oleh karena itu metode belajar mengajar berperan penting untuk mengembalikan motivasi siswa. Guru berperan besar dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, maka dari itu sebaiknya tidak hanya berperan sebagai penyampai materi saja, tetapi dianjurkan juga untuk dapat menaikkan suasana belajar mengajar di sekolah. Guru lebih baik bisa memilih serta menerapkan strategi belajar mengajar yang sesuai agar mampu mencapai pembelajaran yang lebih baik.

Kemampuan guru untuk memperbaiki kualitas pendidikan adalah kompetensi pedagogik. (Susanto, 2021) Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam berinteraksi edukatif dengan siswa, seperti bagaimana pengkondisian kesiapan siswa untuk belajar di dalam kelas, termasuk bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan di lapangan pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Muhammadiyah 2 Prambanan, 90% siswa kelas VII B pasif dalam proses belajar mengajar, mereka cenderung hanya diam dan memperhatikan penjelasan guru tanpa adanya libatan aktif di dalam proses belajar mengajar, sehingga kebanyakan siswa merasa bosan bahkan tidak tertarik pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga, guru sebisa mungkin perlu memutar otak untuk mencari metode apa yang diminati oleh siswa dan akan membawa dampak positif bagi siswa.

Metode pendekatan yang semakin diminati dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris adalah penggunaan permainan atau game. Game memiliki daya tarik tersendiri bagi generasi muda, sehingga pengintegrasian game dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang menarik minat dan motivasi siswa. Dengan adanya penggunaan game, minat siswa dapat bertambah dengan signifikan, siswa yang tidak aktif di kelas menjadi aktif karena adanya penggunaan game dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya membuat seru pelajaran, penggunaan game juga efektif dalam penyampaian materi.

Guru SMP Muhammadiyah 2 Prambanan menyadari pentingnya memanfaatkan media game yang relevan dalam mengajar bahasa Inggris kepada siswa. Kelas 7B, sebagai salah satu kelas di sekolah ini, merupakan kelompok siswa yang tengah belajar mengembangkan keterampilan bahasa Inggris dasar. Dalam konteks ini, penggunaan game dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris di dalam kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan menjadi suatu hal yang menarik untuk diobservasi.

Artikel ilmiah ini akan menguraikan tentang penggunaan game dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris di dalam kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan game bisa mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil siswa mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, artikel ini juga akan membahas landasan teori yang mendukung penggunaan game dalam pembelajaran, serta melihat bagaimana implementasi game dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan berbahasa siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, metode observasi keadaan kelas digunakan untuk menginvestigasi penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan. Metode observasi ini digunakan karena dapat memberikan pemahaman lebih tentang interaksi antara guru, siswa, dan penggunaan game dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Penelitian dilakukan melalui serangkaian observasi kelas yang dilakukan secara langsung di ruang kelas 7B. Pengamatan dilakukan selama periode tertentu selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Selama pengamatan, peneliti memfokuskan pada beberapa

aspek utama, termasuk interaksi guru-siswa dalam pengenalan konsep permainan, keterlibatan siswa selama kegiatan bermain, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran.

Selain observasi langsung, penelitian ini juga melibatkan analisis dokumentasi, seperti rencana pelajaran, materi pembelajaran, dan hasil evaluasi siswa. Dokumen-dokumen ini memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana penggunaan game diintegrasikan ke dalam kurikulum dan bagaimana perubahan dalam keterampilan bahasa Inggris siswa tercermin dalam hasil evaluasi.

Hasil observasi dan analisis dokumentasi akan dianalisis secara komprehensif untuk mengidentifikasi dampak penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B. Data-data yang terkumpul akan diinterpretasikan dan dihubungkan dengan teori-teori pembelajaran yang mendukung penggunaan game sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Melalui metode observasi keadaan kelas ini, diharapkan artikel ini dapat memberi gambaran tentang bagaimana penggunaan game memengaruhi proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan.

DISKUSI

Penggunaan game dalam kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran ini dilakukan dengan cara, guru akan memberi soal di papan tulis dan akan menempelkan beberapa kertas *post-it* yang berisi jawaban secara acak di sebelah soal-soal yang sudah tertera, murid akan maju dan memperebutkan kertas *post-it* untuk dipasangkan pada soal yang dirasa mempunyai jawaban yang benar. Siswa akan diberi apresiasi berupa pemberian bintang yang berarti 'nilai lebih' pada buku tulis siswa, terlepas dari benar atau salahnya jawaban yang mereka berikan. Hasil observasi yang dilakukan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan memberi dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pengamatan terhadap interaksi antara siswa, guru, dan game menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan game dalam pembelajaran.

Pentingnya motivasi dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan, dan penggunaan sistem pemberian bintang bagi siswa yang berani menjawab pertanyaan, meskipun benar atau salah, menjadi faktor kunci dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Sistem ini menciptakan atmosfer yang positif di kelas, di mana siswa merasa lebih berani berbicara dan berpartisipasi tanpa rasa takut akan kesalahan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menekankan pentingnya memberikan umpan balik positif dan pengakuan atas upaya siswa. Selain motivasi, penggunaan game juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Interaksi dalam permainan memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep bahasa Inggris yang dipelajari dalam situasi praktis, sehingga mempercepat proses penguasaan bahasa. Fenomena ini menunjukkan bahwa unsur interaktif dalam pembelajaran dapat membangun pengertian yang lebih mendalam dan berkelanjutan pada siswa.

Peningkatan fokus siswa terhadap pelajaran dan perhatian yang lebih terhadap guru juga menjadi hasil positif yang dapat diobservasi. Pengenalan elemen permainan di kelas menciptakan suasana yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa cenderung lebih berfokus pada materi yang diajarkan. Hal ini juga menciptakan hubungan yang lebih baik antara siswa dan guru, karena penggunaan game membangun dinamika pembelajaran yang lebih berkolaborasi dan komunikatif.

Hasil diskusi ini menggarisbawahi bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar, pemahaman materi, keterlibatan siswa, dan interaksi di dalam kelas. Implikasinya adalah bahwa pendekatan inovatif seperti penggunaan game bisa menjadi perantara yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di berbagai tingkat pendidikan.

KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Game telah terbukti mampu menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Interaksi yang terbangun melalui pengenalan konsep permainan dan pelaksanaan kegiatan bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga menarik bagi siswa. Hal ini membangun suasana kelas yang positif, di mana siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dalam tugas-tugas berbahasa Inggris. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi ini secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi.

Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara kontekstual. Melalui interaksi dalam permainan, siswa terlatih dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi-situasi nyata, sehingga mempercepat proses penguasaan bahasa. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk mengasah keterampilan mendengarkan dan membaca dalam bahasa Inggris.

Dengan demikian, penting bagi pendidik dan praktisi pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan game sebagai perantara pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang relevan dalam pembelajaran, guru bisa membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan game harus diimbangi dengan perencanaan yang matang, pemilihan permainan yang tepat, dan pengawasan yang cermat agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Dengan mengambil pelajaran dari pengalaman di kelas 7B SMP Muhammadiyah 2 Prambanan, diharapkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi model yang menginspirasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa di berbagai konteks pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan ini dilakukan dalam rangka memenuhi tugas laporan PLP 1 yang sudah penulis laksanakan pada tanggal 7-16 Agustus 2023 di SMP Muhammadiyah 2 Prambanan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah, waka kurikulum, serta semua guru SMP Muhammadiyah 2 Prambanan atas ketersediaannya dan kerjasamanya dalam kegiatan PLP 1 dan penelitian kami. Serta penulis sampaikan terima kasih kepada Ibu Sumini S.Pd selaku guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 2 Prambanan yang bersedia memberi penulis izin untuk melakukan observasi di dalam kelas dan membantu penulis mengumpulkan informasi untuk artikel ilmiah ini. Terimakasih saya ucapkan kepada seluruh pihak Universitas Ahmad Dahlan baik seluruh dosen penanggung jawab, dosen pembimbing lapangan, dosen koordinator lapangan dan seluruh pihak-pihak yang terlibat.

Dan juga saya ucapkan banyak terimakasih kepada orangtua, keluarga, Khanza, sahabat-sahabat saya, dan seluruh teman yang sudah mendukung dan membantu saya dalam kegiatan PLP I dan penyelesaian seluruh tugas luaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*,1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Susanto, R., Syofyan, H., & Rachmadtullah, R. (2019). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School Ages. *WMA*, 1(1), 3–7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-%202019.2290861>
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>