

SMART INTELLIGENCE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN 5 KARANGSARI

Eka Afrida Ermawati^{1*}, Aprilia Divi Yustita², Junaedi Adi Prasetyo³

¹Prodi Destinasi Pariwisata, Politeknik Negeri Banyuwangi, Indonesia

²Prodi Manajemen Bisnis Pariwisata, Politeknik Negeri Banyuwangi, Indonesia

³Prodi Bisnis Digital, Politeknik Negeri Banyuwangi, Indonesia

ekaafriid22@poliwangi.ac.id¹, aprilia.divi@poliwangi.ac.id², junaedi.prasetyo@poliwangi.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Penguasaan Bahasa Inggris sangat dibutuhkan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Inggris kemudian masuk kedalam kurikulum Pendidikan Indonesia. SDN 5 Karang Sari merupakan salah satu Sekolah yang mengajarkan Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Sayangnya, keterbatasan waktu membuat pembelajaran tidak maksimal, Padahal kemampuan Bahasa Inggris siswa masih dalam katerori rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, tim pengabdian Politeknik Negeri Banyuwangi menciptakan *game* yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa diluar jam sekolah. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan dan fleksibel. Metode sosialisasi digunakan untuk memperkenalkan *game* ini kepada guru dan siswa. Mitra dari kegiatan ini adalah SDN 5 Karang Sari. Evaluasi hasil digunakan setelah anak-anak menggunakan *game* tersebut. Sebelum penggunaan *game*, anak-anak diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah menggunakan *game* ini, kemudian anak-anak diberikan *post-test*. Dari hasil *post-test* diketahui terjadi peningkatan kemampuan yang diperoleh siswa-siswa di SDN 5 Karang Sari sebesar 80%.

Kata Kunci: Bahasa Inggris; Kosakata; Permainan.

Abstract: *Mastery of English is very much needed. Therefore, English language learning was incorporated into the Indonesian education curriculum. SDN 5 Karang Sari is one of the schools that teaches English as a local content. Unfortunately, time constraints make learning not optimal, even though students' English skills are still in the low category. To overcome this problem, the Banyuwangi State Polytechnic service team created a game that can be used as a medium for students to learn outside of school hours. The purpose of this service activity is to create a learning media that can help children learn English in a fun and flexible way. The socialisation method is used to introduce this game to teachers and students. The partner of this activity is SDN 5 Karang Sari. Outcome evaluation was used after the children used the game. Before using the game, the children were given a pretest to find out their initial ability. After using the game, the children were given a post-test. From the post-test results, it was found that there was an increase in the ability obtained by students at SDN 5 Karang Sari by 80%.*

Keywords: *English Subject; Vocabulary; Game.*



Article History:

Received: 10-09-2023

Revised : 12-10-2023

Accepted: 13-10-2023

Online : 01-12-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Di era global seperti sekarang ini, penguasaan Bahasa Inggris sangatlah dibutuhkan karena Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional (Dwihartanti & Faizah, 2018). Mengingat pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, tidak heran jika pembelajaran Bahasa Inggris kemudian masuk kedalam kurikulum di Indonesia, baik sebagai muatan lokal ataupun sebagai mata pelajaran wajib.

Selain melakukan proses belajar mengajar secara konvensional, sangat direkomendasikan untuk guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi karena metode yang dipakai guru dalam menyampaikan materi serta media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Materi ajar yang disampaikan juga dapat dibuat dalam berbagai format yang menarik (Hardiyanti et al., 2022). Hal ini didukung oleh Arina Haque (2022) yang juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakanpun harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu variasi dalam metode dan media pembelajaran dapat disampaikan lewat penggunaan permainan atau *game* edukasi. Pemilihan penggunaan permainan sangat disarankan karena selain membuat siswa belajar dalam kondisi yang santai, permainan atau *game* mampu membuat anak-anak memfokuskan perhatiannya (Antonia Williyam, 2016).

SDN 5 Karang Sari memiliki beberapa permasalahan terkait pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai pendidik, tentu saja permasalahan ini menjadi perhatian bapak ibu guru karena dalam proses pembelajaran, pendidik memiliki tanggung jawab untuk memperhatikan kemampuan peserta didik secara individual (Tambunsaribu & Galingging, 2021). Permasalahan tersebut antara lain rendahnya kemampuan Bahasa Inggris siswa, terutama pada komponen perbendaharaan kata (*vocabulary*). Sebagai salah satu komponen bahasa yang mempengaruhi semua keterampilan berbahasa, penguasaan kosakata sangatlah diperlukan. Penguasaan kosakata sendiri diperlukan untuk memahami isi materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Penguasaan kosakata dalam kemampuan Bahasa Inggris merupakan bagian yang penting di dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (Suparmin, 2017). Terlebih lagi, agar siswa terampil, diperlukan pemahaman dalam penggunaan kosakata yang baik (Miftah Pauji, 2017.) Dengan kemampuan kosakata yang baik, siswa akan dapat berkomunikasi dengan baik (Umi Atun Zahro et al., 2020).

Selain rendahnya penguasaan Bahasa Inggris siswa, permasalahan kedua yang dimiliki mitra adalah minimnya media pembelajaran inovatif yang bisa digunakan oleh siswa. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata dalam Bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Ermawati & Trianasari (2019) tentang efektifitas *game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menunjukkan bahwa *game* efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris terutama untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa. Kumar &

Lightner (2017); Kristina Sinaga (2019) juga menambahkan bahwa *game* mampu membantu siswa dalam proses belajar karena *game* memberikan siswa kesempatan untuk berlatih secara menyenangkan. Penggunaan *game* akan sangat mudah diterima apalagi *game* bukanlah sesuatu yang asing bagi anak-anak (Ngatifudin Firdaus, 2022). Sayangnya tidak semua guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan *game* edukasi yang interaktif sehingga mampu menarik minat siswa, untuk belajar Kustari (2021) padahal *game* edukasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual (Mirza HikmatyarPedersen, 2015). Siswa pada tingkat awal pembelajaran masih sangat membutuhkan dorongan dalam proses pembelajaran, dan permainan dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut. Melalui kegiatan bermain, anak-anak tidak sekedar mengisi waktu namun mereka juga belajar sesuatu (Ardiyanto, 2017).

Terlebih lagi, sifat dasar *game* yang menyenangkan, dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi dengan pola pembelajaran *learning by doing* (Dhia Ayu Sabrina Soewandi, 2016). Permainan kata (*Word Game*) memiliki kelebihan dalam menciptakan konteks yang membantu perhatian siswa fokus pada tugas dalam situasi santai. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbasis teknologi informasi (IT) sangat perlu dilakukan karena selain dapat meningkatkan kualitas guru, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam bentuk *game* akan dapat memotivasi belajar siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan program merdeka belajar.

Dari masalah yang dihadapi oleh mitra, terdapat dua solusi yang ditawarkan. Yang pertama adalah pembuatan *Smart Intelligence Game (SIGA)*. Pembuatan *Smart Intelligence Game* diharapkan menjadi solusi tepat dalam menghadapi permasalahan yang ada di SDN 5 Karang Sari. *Game* dipilih karena dirasa sangat digemari oleh anak-anak dan permasalahan anak-anak tentang rendahnya perbendaharaan kata dapat diatasi dengan *Game* olah kata. Selain itu, berdasar dari penelitian Ermawati dan Trianasari (2019), diketahui bahwa *game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Selanjutnya, setelah *game* selesai dibuat, dilakukan pelatihan penggunaan *Smart Intelligence Game*. Dalam kegiatan ini, tim PKM akan mengajarkan guru dan siswa di SDN 5 Karang Sari untuk pengoperasian *Smart Intelligence Game* yang telah dirancang oleh tim pengabdian kepada masyarakat Politeknik Negeri Banyuwangi. Diharapkan dengan penggunaan *game* ini, terjadi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa dalam hal kosakata.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sosialisasi dan pelatihan. Sosialisasi dilakukan kepada guru dan murid yang ada di SDN 5 Karang Sari. Pada kegiatan ini diperkenalkan

tentang seperti apa *Game* SIGA, Tutorial dan hal-hal lain terkait game tersebut. Setelah kegiatan sosialisasi, Kemudian dilakukan pelatihan cara pengoperasian *game* tersebut. Sebelum kegiatan pelatihan, HP seluruh peserta diinstal aplikasi *game* SIGA terlebih dahulu. Setelah seluruh HP peserta sosialisasi terinstal *game* SIGA, maka tim pengabdian Politeknik Negeri Banyuwangi membantu siswa dan guru untuk mulai mencoba mengoperasikan *game* tersebut. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini, diikuti oleh seluruh guru yang berjumlah 9 orang serta siswa dan siswi kelas lima dan enam sebanyak 17 siswa. SDN 5 Karangsari sendiri berlokasi di Dusun Simbar Desa Karangsari, Kecamatan Sempu Banyuwangi.

Langkah-langkah pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan: yang pertama tahap Pra Kegiatan dimulai dengan sosialisasi game SIGA oleh ibu Aprilia Divi Yustita, kemudian dilakukan kegiatan pelatihan pengopersian *Game* yang dipandu oleh ibu Eka Afrida Ermawati. Pasca kegiatan juga dilakukan evaluasi akhir untuk mengetahui efektifitas *game* yang diberikan dengan cara pemberian *post-test* kepada siswa. Nilai *post-test* ini kemudian dibandingkan dengan nilai *pre-test* sebelum *game* SIGA digunakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembuatan Game SIGA

Kegiatan awal yang dilakukan untuk membantu mitra dalam menyelesaikan permasalahannya adalah membuat *game* untuk Bahasa Inggris. Sebelum pembuatan *game* ini dimulai, dilakukan koordinasi dengan pihak guru SDN 5 Karangsari untuk menentukan materi yang akan dimasukkan dalam *game*. Materi ini disesuaikan dengan tema yang ada pada kurikulum Sekolah Dasar, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Koordinasi Materi dengan Guru SDN 5 Karangsari

Kegiatan koordinasi ini dihadiri oleh kepala sekolah serta guru guru kelas yang ada di SDN 5 Karangsari. Tujuan dari koordinasi ini adalah menyeleksi materi materi yang sesuai untuk dijadikan materi dalam *game* nantinya. Setelah proses koordinasi dilakukan, pembuatan *game* mulai dikerjakan. Pembuatan game ini memakan waktu kurang lebih 2 bulan, yaitu mulai awal Juli 2023 s.d akhir Agustus 2023, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Depan Game SIGA

Gambar 2 merupakan tampilan awal aplikasi Game SIGA. Game ini terdiri dari 20 level. Dimana pada level awal, siswa akan dibantu dengan adanya gambar-gambar. Namun Ketika sudah memasuki level atas, maka siswa hanya akan diberi kosa kata Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

2. Sosialisasi dan Pelatihan Pengoperasian Game SIGA

Pada Tahap sosialisai, ibu Aprilia Divi Yustita menjelaskan tentang *game* yang telah dibuat. Mulai dari cakupan materi, fitur-fitur yang ada pada *game* serta panduan penggunaan *game*. Beliau menceritakan dengan detail setiap fitur yang ada dalam *game* sampai anak-anak benar-benar memahami aplikasi ini, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sosialisasi Game SIGA

Setelah sosialisasi selesai, giliran ibu Eka Afrida memandu para siswa dan guru untuk langsung mencoba *game* SIGA dengan perangkat mereka masing-masing. *Game* ini dibuat dengan mode offline sehingga anak-anak tidak memerlukan paket data ketika memainkannya, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Game SIGA

Pada tahap pelatihan ini, guru dan siswa diminta untuk menginstal aplikasi yang sudah diberikan, kemudian mencoba mengoperasikan *game* tersebut di HP masing-masing. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh guru dan murid terpilih yang menjadi peserta. Baik guru dan murid terlihat sangat antusias ketika kegiatan berlangsung. Siswapun terlihat sangat senang saat mencoba game tersebut.

3. Monitoring dan Evaluasi

Setelah *game* selesai di buat, maka langkah selanjutnya adalah berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk melakukan *pre-test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum *game* diperkenalkan kepada mereka sebagai media pembelajaran. Pretest ini diikuti oleh 17 siswa kelas lima dan enam. Pemilihan siswa kelas lima dan enam sebagai responden dikarenakan Bahasa Inggris di sekolah ini mulai diberikan secara intensif kepada dua kelas tersebut, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pretest

Monitoring dan evaluasi dilakukan dalam beberapa waktu yaitu saat proses pelaksanaan kegiatan dan pasca kegiatan berlangsung. Evaluasi saat pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan dilakukan dengan cara observasi dan melakukan tanya jawab kepada beberapa responden, baik guru ataupun siswa. Dari hasil tanya jawab diketahui bahwa anak-anak sangat antusias dengan adanya *game* yang bisa mereka pakai untuk belajar Bahasa Inggris. Guru pun merasa terbantu dengan adanya *game* tersebut karena dengan adanya *game* ini, anak-anak bisa belajar Bahasa Inggris dimanapun, tidak

hanya disekolah. Evaluasi yang kedua dilakukan pasca anak-anak menggunakan *game* tersebut. Anak-anak diberi *post-test* dengan isi soal yang sama saat mereka *pre-test*. Dari hasil *Post-test* diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil yang diraih anak-anak pada Pelajaran Bahasa Inggris sebesar 80%, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nama Responden (*Pretest Post Test Control Group Design*)

No	Nama	Kelas	Nilai		Peningkatan Per Siswa	
			Sebelum Treatment	Setelah Treatment	Per Item Benar	Dalam Persen
1	Nur Sofi Karomah	6	3	25	22	88
2	Nur Karisa Putri	5	4	25	21	84
3	Reza Nova Aditiya	6	3	19	16	64
4	Muhammad Abdul Khoirul Azam	5	5	25	20	80
5	Mahendra Eka Ramadani	6	3	25	22	88
6	Dava Setiawan	6	9	25	16	64
7	Asti Clarani Sholiha	5	3	18	15	60
8	Putri Aprillia	6	3	25	22	88
9	Fathan Irvandha Pratama	5	1	25	24	96
10	Ardiansyah Dino Anggara	6	2	25	23	92
11	Silvana Sakinatuz Zahra	6	5	25	20	80
12	Hadi Prasetyo	5	4	25	21	84
13	Ganesha Tirta Mahabbah	5	5	25	20	80
14	Zidni Ilman Nafi	5	8	25	17	68
15	Daffa Hafidz Ibni	6	3	24	21	84
16	Muhammad Ibnu Malik	6	4	25	21	84
17	Risqi Wahyu Ibrahim	5	5	25	20	80
Jumlah			70	411		

Presentase peningkatan kemampuan siswa: Selisih jumlah nilai didapat saat *posttest* dikurangi jumlah nilai *pretest* dibagi total seluruh item dikali jumlah respondent:

$$\frac{411-70}{17 \times 25} = \frac{341}{425} \times 100 = 80\%$$

4. Kendala yang Dihadapi atau Masalah Lain yang Terekam

Saat kegiatan pelatihan berlangsung, terdapat kendala yang dihadapi seperti buruknya signal. Hal ini disebabkan karena lokasi sekolah berada di pedesaan. Untuk mengatasi masalah tersebut, tim Poliwangi melakukan *teething* agar proses penginstalan aplikasi dapat dilakukan dengan cepat dan lancar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat lewat pembuatan aplikasi *game* SIGA untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa SDN 5 Karang Sari dinilai berhasil karena penggunaan *game* ini mampu meningkatkan kemampuan siswa sebesar 80% dalam hal peningkatan perbendaharaan kata (*vocabulary*) yang dimiliki. Hal ini dapat dilihat dari nilai *post-test* siswa yang rata-rata lebih tinggi dari nilai yang didapat Ketika *pre-test*. Dimana Ketika *pre-test* dilakukan, anak-anak belum menggunakan *game* SIGA. Untuk kegiatan lanjutan yang perlu dilakukan setelah penggunaan *game* ini mungkin dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk dapat membuat *game* edukasi lainnya untuk meningkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Banyuwangi yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis juga mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada mitra pengabdian yaitu SDN 5 Karang Sari yang sudah sangat antusias, kooperatif, dan membantu kesuksesan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Antonia Williyam, M. M. Y. A. A. A. (2016). Students' Perception of using Games in the Teaching of Reading Skill. *Nternational Conference On Education 2016*, 100–104.
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35–39.
- Arina Haque. (2022, December 12). *Pentingnya Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif dalam Materi Ekonomi*. Kompasiana.Com.
- Dhia Ayu Sabrina Soewandi. (2016). Penciptaan Model Pembelajaran Bisnis Melalui Game “Chochorillo: The Lost Receptes.” *Journal of Animation and Games Studies*, 2(1), 93–136.
- Dwihartanti, M., & Faizah, N. (2018). Pentingnya Penguasaan Bahasa Inggris Bagi Pelaksanaan Tugas Rutin Sekretaris. *Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi Edisi Februari*, XV(1), 28–35.
- Ermawati, E. A., & Trianasari, E. (2019). Bingo game: hidden treasure among heap of woods (the effectivity of a game in improving students' vocabulary mastery). *Journal of Applied Studies in Language*, 3(1), 37–42. <http://ojs.pnb.ac.id/index.php/JASL>
- Hardiyanti, S. A., Ermawati, E. A., Yustita, A. D., Rusadi, T. M., & Ulfiyati, Y. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Dan Pembuatan Website Berbasis Kurikulum Merdeka di SDN 5 Karang Sari. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 2(3), 274–281. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jub.v2i3.92>
- Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kristina Sinaga, Y. (2019). The Effect of Using Game on Students Vocabulary Achievement at Grade VII of SMP Negeri 12 Pematangsiantar. *JETAFL Journal of English Teaching as a Foreign Language*, 5(1), 14–25.

- Kustari, D. (2021, May 10). *Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Miptah Pauji. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berpidato(Siswa Kelas X SMK Al-Huda Turalak). *Jurnal Diksatrasia*, 1(2), 268–272.
- Ngatifudin Firdaus. (2022, February 27). *Pembelajaran Berbasis Game Digital*. Balai Tekkomdik.
- Suparmin. (2017, October 24). *Pentingnya Kosakata Pada Keterampilan Bahasa Inggris*. Widyasari Press.
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). Masalah Yang Dihadapi Pelajar Bahasa Inggris Dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris. *Dialetika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 8(1), 30–41.
- Umi Atun Zahro, Noermanzah, & Syafryadin. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956>/Tersediadi: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>