

## **PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN GAME SEBAGAI MEDIA**

**Adolfina M.S Moybeka<sup>1</sup>, Triznawasti Y. Daik<sup>2</sup>, Herman R.N Un<sup>3</sup>, Margerita Sailana<sup>4</sup>**

*Prodi. Pendidikan Bahasa Inggris<sup>1,3,4</sup>, Prodi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>2</sup>,  
Universitas Tribuana Kalabahi*

*QHR9+WRW, Welai Tim., Kec. Tlk. Mutiara, Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur.*

\* Penulis Korespondensi : [adolfinamoybeka@gmail.com](mailto:adolfinamoybeka@gmail.com)

### **Abstrak**

Penggunaan game sebagai media dalam Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris Dasar bertujuan utama untuk meningkatkan tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dalam program ini, kelompok kerja (TIM) masih mengadopsi pendekatan game dan media yang paling sederhana dalam pengajaran, dengan keyakinan bahwa ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih berwarna dan dinamis. Siswa-siswa menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas belajar, terutama karena mereka menganggap penggunaan media tersebut sebagai metode inovatif dan menyenangkan untuk memahami bahasa asing. Pendekatan ini memiliki nilai tambah dalam mengatasi perasaan canggung atau malu yang sering muncul ketika siswa belajar berbicara dalam bahasa Inggris. Dengan adanya interaksi, tantangan, dan elemen permainan, siswa lebih mudah melibatkan diri dalam pembelajaran, mengurangi hambatan komunikasi, dan secara bertahap membangun kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris.

**Kata kunci:** Pendampingan Pembelajaran, Bahasa Inggris Dasar, Game, Media

### **Abstract**

The use of games as a medium in Basic English learning assistance has the main objective of increasing the level of student involvement and motivation in the learning process. In this program, the working group (TIM) still adopts the simplest game and media approach in teaching, with the belief that this can create a more colorful and dynamic classroom atmosphere. Students become more eager to participate actively in learning activities, especially because they perceive the use of the media as an innovative and fun method for understanding foreign languages. This approach has added value in overcoming feelings of awkwardness or embarrassment that often arise when students learn to speak English. With interactions, challenges, and play elements, it is easier for students to engage in learning, reduce communication barriers, and gradually build confidence in English.

**Keywords:** Learning Assistance, Basic English, Game, Media

**1. PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi oleh para guru. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media seperti gambar, video, presentasi, dan bahkan teknologi digital, guru dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi para siswa. Keberagaman media pembelajaran juga membantu dalam mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda di antara siswa-siswa.

Namun, dalam memanfaatkan media pembelajaran, kreativitas guru memegang peranan sentral. Guru perlu berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi dan kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Dalam era teknologi modern, peluang untuk berkreasi semakin terbuka lebar dengan adanya berbagai aplikasi dan platform yang dapat digunakan untuk menciptakan konten multimedia yang interaktif. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan begitu, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu biasa, tetapi juga menjadi alat yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi para siswa. Salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game.

Game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang paling sederhana namun sangat efektif dalam membantu proses belajar. Dengan elemen-elemen permainan yang menarik, game mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi para siswa. Konsep dasar permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan

hadiah, secara alami merangsang partisipasi aktif dan motivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses belajar.

Game telah terbukti menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat efektif dan relevan dalam konteks pendidikan modern. Dengan menyatukan unsur-unsur hiburan dan pembelajaran, game mampu menciptakan lingkungan yang penuh daya tarik bagi para siswa. Proses belajar mengajar tidak lagi terasa monoton, melainkan dihiasi dengan interaksi aktif, tantangan, dan kegembiraan. Dalam lingkungan yang santai namun fokus ini, siswa cenderung lebih terlibat secara emosional dan kognitif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi pelajaran.

Penggunaan game dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan. Kebanyakan siswa, terutama generasi muda yang tumbuh di era teknologi, memiliki familiaritas dengan permainan digital. Oleh karena itu, menerapkan game sebagai media pembelajaran tidak memerlukan banyak pelatihan atau penyesuaian. Para guru dapat memilih dari berbagai jenis permainan yang cocok dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, game juga dapat dengan mudah diakses melalui berbagai platform digital, menjadikannya alat yang fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam strategi pembelajaran yang ada.

Tidak hanya itu, penggunaan game dalam pembelajaran juga mendorong penyajian konsep menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Konsep-konsep yang kompleks dapat diwujudkan dalam bentuk visual, simulasi, atau interaksi yang memudahkan siswa untuk mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih nyata dan relevan. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang memerlukan pemecahan masalah atau pengambilan keputusan, mereka secara tidak

langsung melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis. Ini berarti bahwa game tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat pembangunan keterampilan yang lebih luas.

Selain itu, keunggulan lain dari penggunaan game dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat diulang-ulang. Siswa dapat menjalankan permainan berkali-kali, mencoba pendekatan yang berbeda, dan memperbaiki strategi mereka seiring waktu. Hal ini memberi mereka peluang untuk meresapi konsep-konsep yang diajarkan dengan mendalam dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Ditambah lagi, game juga dapat dilengkapi dengan latihan soal dan pembahasan yang langsung terintegrasi, memungkinkan siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka melalui tantangan dan refleksi yang langsung terhubung dengan permainan itu sendiri. Hal tersebut selaras dengan Maiga (dalam Oktavia, n.d) yang menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif.

Menurut beberapa para ahli, pembelajaran Bahasa Inggris dirasa penting untuk dimulai sedini mungkin. Anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Selain itu anak akan memiliki kesiapan memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya (Warohma et al., 2021). Mengenal dan belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan mulai belajar melafalkan huruf, kosa kata dan membaca serta menggunakan kalimat-kalimat keseharian dengan baik dan benar.

Kesukaran yang dialami oleh para siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris salah

satunya diakibatkan karena terbatasnya penjelasan dan pendampingan secara langsung dan kurang bervariasinya strategi pengajaran oleh guru yang terjadi selama pelaksanaan kelas daring merupakan sebuah masalah yang harus segera ditangani. Salah satu solusi dari hal tersebut adalah dengan cara memberikan pendampingan intensif dan langsung baik untuk menjelaskan materi yang dikemas menarik dan menyeluruh maupun penjelasan terkait maksud dari tugas yang didapatkan oleh para siswa.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan masalah yang ditemukan pada anak-anak sekolah Dasar di wilayah ini, dapat diuraikan bahwa mereka membutuhkan pendampingan yang mampu membekali dan memotivasi mereka dalam kemampuan bahasa Inggris dasar. Para siswa/I di sekolah Dasar belum mengenal pembelajaran dalam menggunakan bahasa Inggris dasar, baik dalam hal diksi, pelafalan dan intonasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor antara lain kurangnya minat siswa, kurang memadainya sarana dan prasarana di sekolah, tidak adanya wadah bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris dan kualitas belajar mengajar di sekolah-sekolah (Amin et al., 2020; Farmasari et al., 2021). Hal ini sesuai dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh (Farmasari et al., 2021) minimnya waktu, tempat, dan akses terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam ranah kehidupan sehari-hari termasuk di lingkungan akademik membentuk sebuah persepsi bahwa penggunaan bahasa Inggris tidaklah berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran mahasiswa secara menyeluruh. Bahasa Inggris hanyalah sebuah mata pelajaran yang harus ditempuh di sekolah dan keberhasilannya hanya diukur dari nilai yang diperoleh dari guru bukan dari kemampuan bahasa Inggris dalam berkomunikasi.

Tantangan pengajaran bahasa Inggris selanjutnya adalah para guru merasa bahasa Inggris sulit digunakan di kelas yang disebabkan oleh rendahnya motivasi siswa

(Yulia, 2013). Pembelajaran bahasa saat ini masih cenderung fokus pada akurasi dan pemahaman pola. Kendati demikian, pendekatan metode pembelajaran ini mendominasi pendekatan pembelajaran bahasa yang ada sehingga memunculkan keengganan melatih menggunakan bahasa Inggris karena mereka selalu khawatir membuat kesalahan. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan akan pengenalan bahasa Inggris dasar, tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat dari program studi pendidikan bahasa Inggris akan mengadakan pendampingan yang berfokus pada kemampuan bahasa Inggris dasar melalui sebuah proses yang pembelajaran yang komunikatif dan berpusat pada siswa.

Hasil- hasil penelitian sebelumnya mengenai pendampingan bahasa Inggris dasar memberikan kontribusi yang positif terhadap kemampuan bahasa Inggris khalayak sasaran. Misalnya Farmasari et al., (2021); Fitriya et al., (2020); Warman et al., (2019); Warohma et al., (2021) melakukan workshop pembelajaran bahasa Inggris untuk santri dan siswa di sekolah menengah pertama. Hasil pengabdian yang dilakukan memberikan kontribusi yang positif terhadap penguasaan bahasa Inggris siswa antara lain penguasaan kosakata. Program ini memberikan warna baru bagi pembelajaran bahasa Inggris yang dianggap sulit bagi siswa. Hasil serupa juga mengatakan bahwa kegiatan pelatihan interview dalam bahasa Inggris mengalami peningkatan. Ada peningkatan pengetahuan santri dalam melakukan interview. Santri mengetahui cara menjawab ragam pertanyaan dalam interview dengan tepat, sesuai dan lancar (Rahayu et al., 2020). Kemudian pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Andy et al., (2018);

Ayuningtyas, (2021); Haryadi et al., (2021); Miswaty et al., (2020); Mulyanti & Purwaningsih, (2020); Permana et al., (2020) memperoleh respon positif dari khalayak sasaran dengan meningkatnya kosakata, tata bahasa, language expression, pengucapan dan pelafalan berbahasa Inggris lisan dan tidak ambigu. Khalayak sasaran mampu mengaplikasikan skill yang didapatkan selama pelatihan dan dapat mengatur keuangan lebih teratur dan mandiri. Hasil pengabdian masyarakat yang lain menemukan pentingnya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris para Mudabbirah di pondok pesantren. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para mudabbirah sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan kemampuan bahasa Inggris mereka meningkat (Amin et al., 2020).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode pengabdian yang dilakukan adalah metode pengabdian lapangan. Pengabdi pada langkah pertama mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dengan melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Survei secara langsung ke lokasi, di Desa Air mancur tepatnya pada kelompok belajar Air Mancur English Course.
- b. Melakukan kajian pustaka sebagai acuan untuk melaksanakan program.
- c. Merancang Pelaksanaan Program,
- d. Mengkoordinasikan dengan pihak terkait.
- e. Melaksanakan Program bersama dengan TIM, yang dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023 sampai dengan 5 Mei 2023.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Game atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Secara lebih rinci, istilah "game" merupakan salah satu kata dalam bahasa Inggris yang memiliki makna sebagai suatu bentuk aktivitas atau interaksi yang melibatkan aturan-aturan tertentu dan tujuan yang harus dicapai. Dalam konteks permainan, aturan-aturan ini sering kali menjadi panduan bagi para pemain untuk berpartisipasi, sementara tujuan permainan memberikan arah atau hasil yang ingin dicapai. Permainan dapat memiliki berbagai bentuk, mulai dari permainan fisik seperti olahraga, permainan papan, permainan kartu, hingga permainan digital atau video game.

Dengan adanya unsur interaksi, tantangan, dan kadang-kadang kompetisi, permainan tidak hanya menyediakan hiburan tetapi juga merupakan sumber pembelajaran yang efektif. Di dunia pendidikan, pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah mendapatkan perhatian luas karena kemampuannya dalam merangsang keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, penggunaan elemen permainan atau game menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan materi-materi

secara lebih menarik dan interaktif. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional, (Yalinda, 2014).

Beberapa jenis game lebih dikenal dengan istilah genre. Samuel Henry mendefinisikan genre sebagai format atau gaya dari sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah genre atau campuran (hybrid) dari beberapa genre lain dengan maksud membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang. Berbagai jenis game diantaranya adalah: 1. Maze game, Jenis game yang paling awal muncul. Contohnya adalah game pacman dan digger. Pada maze game ini pemain hanya mengitari maze (lorong-lorong yang berhubungan) dan memakan beberapa item untuk menambah tenaga dan kekebalan misalnya. Mode permainan ini yang menjadi dasar bagi permainan 3D sekarang. 2. Board Game, jenis game ini sama dengan game board tradisional, seperti monopoly. Versi elektronik benar-benar hanya memindahkan versi tradisional ke layar komputer. Variasi yang ada hanyalah memindahkan versi 2D menjadi versi

3D. Terkadang disisipkan variasi film intro atau animasi lainnya. 3. Puzzle game, jenis game ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Pemain harus menyusun sedemikian rupa dan tidak ada yang tersisa ketika susunan di atasnya sudah akan dibuat. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak obyek yang jatuh. 4. Fighting game, jenis game ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengkombinasikan berbagai gerakan dalam pertarungan. Pada fighting game terdapat permainan bela diri dan beberapa gerakan liar. Terkadang musuh bukan manusia tetapi makhluk yang tidak masuk akal sama sekali. 5. Racing game, jenis game dengan tema kompetisi kecepatan. Setiap peserta dalam sebuah kompetisi balap berupaya untuk melewati jarak dengan waktu tercepat. Bisa di dalam arena balap atau di luar arena balap. 6. Turn based strategy game, jenis game ini memerlukan strategi dari pemain memenangkan permainan. Pemain melakukan gerakan setelah pemain lain melakukannya jadi saling bergantian. Hampir serupa dengan catur tetapi dengan variasi gerakan dan efek yang jauh lebih banyak. Real time strategy game, jenis game yang bertipe strategi, dimana pemain

pemain diajak untuk bergerak pintar agar misi yang dijalankan dapat sukses. 7. Pemain yang tercepatlah yang besar kemungkinannya menang. Pada permainan ini pemain harus melakukan berbagai gerakan sesuai dengan strategi. 8. Role playing game, jenis game bertipe cerita dan biasanya diajak masuk ke dalam cerita tersebut menyelesaikan misi. Di genre ini pemain akan berperan menjadi sebuah karakter dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, intelegensi, kekuatan dan keahlian. 9. Simulation game yang mengambil simulasi seperti keadaan sebenarnya, dibeberapa jenis game ini biasanya pemain diajak untuk menciptakan lingkungan yang diinginkan, seperti membangun simulasi sebuah kota, negara atau koloni. Pemain berperan menjadi pengatur berbagai sumber daya dan menentukan berbagai keputusan yang diinginkan dalam proses pembangunan yang sedang terjadi. 10. Adventure game, jenis game petualangan di mana pemain berjalan menuju ke suatu tempat. Di sepanjang perjalanan pemain menemukan banyak hal dan peralatan yang akan disimpan. Peralatan ini bisa digunakan pemain untuk membantu menjadi petunjuk. Game ini lebih kepada pemecah misteri. 11. Educational game, jenis game yang bertujuan untuk memancing minat belajar sambil bermain dengan konteks pendidikan



yang lebih mudah untuk dipahami. 12. Sise scroller game, jenis game yang bergerak sepanjang alur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Ada yang meloncat, berlari, mengendap, dan menghindari halangan seperti jurang, (Abadi dalam Ningsih, 2020).

Namun, pada program ini TIM melaksanakan Board game dan Puzzle game. Board game yang dilaksanakan menggunakan media/game sederhana dengan menggunakan kertas sebagai medianya. Seperti pada gambar berikut:



**Gambar 1. Pendampingan pembelajaran Board game.**

Gambar 1 diatas meriupakan aktifitas ketika TIM melaksanakan *board game*. Namun, seperti yang terlihat, para tim mengembangkan *board* dengan mengganti menggunakan kertas. Selain *board game menggunakan kertas*, Kami (TIM pelaksana) juga mengaplikasikan Puzzle

game menggunakan kertas. dalam permainan Puzzle game ini. kertas yang akan disusun di sobek dan diacak.



**Gambar 2. Pendampingan pembelajaran Puzzle game**

#### 4. KESIMPULAN

Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi proses belajar siswa. Media memiliki kemampuan untuk menghidupkan materi pembelajaran dengan visual, suara, dan interaksi yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap kosakata, tata bahasa, dan konteks penggunaan bahasa tersebut. Media seperti gambar, audio, video, dan presentasi multimedia dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami secara

langsung, sehingga siswa dapat lebih mudah mengaitkan informasi dengan konteks kehidupan nyata.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam merangsang motivasi, memperkaya pemahaman, dan membangun keterampilan berbahasa pada tingkat dasar. Dengan memanfaatkan berbagai media secara efektif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung siswa dalam mengembangkan kompetensi berbahasa Inggris mereka secara lebih efisien dan berkesan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, M., Thohir, L., & Mahyuni. (2020). Pentingnya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Para Mudabbirah di Pondok Pesantren. *Jurnal Gema Ngabdi*, 2(3), 228–234.
- Farmasari, S., Mahyuni, Baharuddin, Wardana, L. A., & Junaidi, A. (2021). Maksimalisasi Penggunaan Flashcard untuk Penguatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Pinggiran di Kota Mataram. *Darma Diksani*, 1(1), 78–88.
- Fitria, W., Nurhasanah, A., Mesalina, J., Suryani, H., Mahmudah, F., & Amalia, S. (2020). Workshop Pembelajaran Bahasa Inggris “Fun & Communicative English” Untuk Siswa Ponpes Ainul Yaqin Jambi.
- Haryadi, Sumarni, B., Imansyah, Hidayatullah, H., & S, K. D. S. (2021). Implementing Brown’s Teaching Principles on the Training of English for General Speaking Purpose for School Teachers and Staff. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(1), 1–8
- Mulyanti, W., & Purwaningsih, S. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif untuk Pemandu Wisata di Safari Tour. *Journal of Empowerment Community*, 2(1), 105–114.
- Nurdyansyah, N. (2017)
- Warman, J. S., Mardian, V., Suryani, L., Fista, F. R., & Irwan, I. (2019). Program Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Anak-Anak Panti Asuhan Melalui Pemberdayaan Mahasiswa. *Dinamisia-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 280–285
- Warohma, Eka. Dkk. 2020. Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Pada Santri Pondok Pesantren Nurul Huda(Ppnh) Sukaraja. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. Volume 9, Nomor 2, 2020. ISSN 1639 - 2196 (p), 2620-6463 (e). <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj>
- Wati, Ning Setio. 2021. Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Digital Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* Volume 2 No. 1 (Juni 2021) e-ISSN 2776-0030 | p-ISSN 2775-7749 pp. 8–14
- Yulia, Y. (2013). Teaching Challenges in Indonesia: Motivating Students and Teachers’ Classroom Language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 3(1).