

PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TRADITIONAL GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS DAN MELESTARIKAN KEBUDAYAAN DAERAH

Lilia Indriani*, Susanti Malasari

liliaindriani@untidar.ac.id

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar
Diterima 23 September 2020, dipublikasikan 31 Oktober 2020

Abstrak

Keterampilan berbahasa Inggris saat ini sudah menjadi tuntutan bagi setiap pelajar di Indonesia, tak terkecuali bagi siswa SMP. Semakin dini pembiasaan penggunaan Bahasa Inggris diterapkan, maka semakin besar kemungkinan untuk dapat berkomunikasi dengan Bahasa Inggris secara aktif. Pelatihan Bahasa Inggris dengan metode traditional Gamification merupakan sebuah program yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris. Kegiatan ini berbasis praktik secara langsung dan dikemas dengan kegiatan permainan tradisional sehingga memberikan pengalaman belajar yang mengesankan. Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Magelang dan SMP Negeri 7 Magelang. Hasil dari kegiatan ini yaitu: 1) peningkatan minat untuk mempelajari Bahasa Inggris; 2) peningkatan kemampuan berkomunikasi secara aktif dengan menggunakan Bahasa Inggris dan; 3) peningkatan pengetahuan tentang permainan-permainan tradisional. Evaluasi kegiatan ini menunjukkan bahwa kegiatan ini mendapatkan dukungan yang maksimal baik dari peserta pelatihan maupun pihak sekolah. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat menjadi titik awal kebangkitan kegiatan ekstra kurikuler Bahasa Inggris yang telah lama vakum serta menjadi wadah untuk pelestarian kebudayaan daerah.

Kata Kunci: *Traditional Gamification*, Bahasa Inggris, Kebudayaan Daerah

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa Inggris menjadi aspek penting di era globalisasi ini karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia (Guntara, 2017). Tidak dapat kita pungkiri bahwa setiap manusia di dunia membutuhkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dengan fasih. Pengajaran Bahasa Inggris ditujukan untuk mengembangkan kompetensi siswa bermanfaat dalam kinerja profesional mereka di masa mendatang (Mukminatien et al., 2020). Namun, pada kenyataannya pembelajaran dan pembiasaan komunikasi dengan Bahasa Inggris tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat beberapa alasan yang menjadi dasar belum berkembangnya keterampilan berbahasa Inggris bagi siswa SMP, antara lain: 1) Masih rendahnya motivasi siswa untuk berlatih bicara dengan Bahasa Inggris; 2) Terbatasnya kosakata yang dikuasai; 3) Kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan diskusi dengan Bahasa Inggris; dan 4) Kurangnya dukungan lingkungan untuk berpraktik antar siswa satu dengan yang lain. Selain itu, pengajaran yang berbasis buku teks membuat siswa kurang tertarik dalam berlatih berkomunikasi dengan Bahasa Inggris.

Siswa perlu diberi motivasi agar selalu tertantang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris. Motivasi tersebut tampak perlu diberikan karena para siswa mempunyai kemampuan berbicara bahasa Inggris kompetensi Bahasa Inggris yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang Bahasa Inggrisnya unggul, namun tidak jarang terdapat namun tidak jarang terdapat siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris mereka adalah dengan cara membentuk lingkungan berbahasa Inggris. Terciptanya lingkungan berbahasa Inggris seharusnya dapat dijadikan sarana berpraktik antar siswa satu dengan yang lain. Untuk membentuk lingkungan berbahasa Inggris ini

tentunya dibutuhkan metode yang menarik agar para siswa termotivasi untuk mengikuti program pelatihan yang dilaksanakan yaitu dengan metode Gamification.

Gamification adalah metode pembelajaran yang melibatkan dan mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan sehingga peserta didik merasa senang dan memiliki motivasi yang tinggi dalam proses belajar (Jose dan Vinay, 2017). Gamification ini membuat peserta didik merasa tertantang dalam bermain sekaligus menumbuhkan kemauan belajar Bahasa Inggris secara terus-menerus. Ini mendukung *Game-based Learning* (GBL). Gamification pun telah terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu (Alomari, Al-Samarraie, dan Yousef (2019) mengatakan bahwa. Selain itu, Gamification dapat membantu peserta didik berlatih dengan cara yang menyenangkan, sehingga hasil dari proses pembelajaran akan meningkat (Buckley & Doyle, 2016; Domínguez et al., 2013; Kim, Song, Lockee, & Burton, 2018).

Permainan tradisional di Indonesia tampak bervariasi karena keanekaragaman kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia (Anugrah, 2013). Permainan tradisional dapat membuat akrab satu sama lain, melatih kerjasama, kreatifitas, dan perkembangan otak dalam memecahkan masalah (Sulistyo, 2019; Hidayat, et al, 2014). Pada zaman ini, anak – anak yang masih memainkan permainan tradisional hanya bisa ditemukan di daerah pinggiran atau desa saja (Hadi, 2017). Itupun tidak banyak, hanya sebagian saja. Saat ini masa kecil anak Indonesia banyak terenggut oleh teknologi modern. Hal tersebut membuat mereka lebih memilih bermain dengan gawai daripada bermain dan bersenda gurau dengan teman sebaya sepermainan mereka (Lelono, 2015). Oleh karena itu melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap permainan tradisional sekaligus membantu mereka belajar menguasai Bahasa Inggris secara aktif. Beberapa contoh permainan tradisional di Indonesia adalah Congklak (Dakon), Petak Umpet, Balap Karung, Gobag Sodor, Egrang, Lompat Tali dan lain-lain (Nafisah, 2016; Yulita, 2017). Oleh karena keunggulan-keunggulan permainan tradisional tersebut, penulisan artikel ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode traditional Gamification untuk meningkatkan ketrampilan berbahasa Inggris dan melestarikan kebudayaan daerah.

METODE

Adapun metode pelaksanaan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode *Gamification* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu observasi, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Lokasi kegiatan berada di SMP Negeri 4 Magelang dan SMP Negeri 7 Magelang dengan siswa yang terlibat sebanyak masing-masing 30 siswa. Rincian program pendampingan pelatihan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi secara aktif yang akan dilaksanakan dengan metode *Traditional Gamification* untuk peserta didik di kedua sekolah tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan pelatihan di SMP Negeri 4 Magelang dan SMP Negeri 7 Magelang

No.	Pertemuan	Kegiatan	Keterangan
1.	I	Pembukaan Materi I: Memperkenalkan konsep tentang pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i>	Kepala Sekolah dan Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
2.	II	Materi II: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Congklak (Dakon)	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
3.	III	Materi III: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Petak Umpet	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
4.	IV	Materi IV: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Balap Karung	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar

5.	V	Materi V: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Bentengan	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
6.	VI	Materi VI: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Engklek	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
7.	VI	Materi VI: pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode <i>Traditional Gamification</i> : Gobak Sodor	Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar
8.	VII	Review dan Penutup	Kepala Sekolah dan Tim Pengabdian Masyarakat PBI FKIP Untidar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan dan Observasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode *Traditional Gamification* diawali dengan kegiatan observasi di sekolah tempat melaksanakan pengabdian. Pada tahap ini dilakukan pengurusan perijinan, pemaparan program pengabdian, tata cara pelaksanaan, penentuan jadwal pelatihan serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap ini juga dilaksanakan koordinasi dengan mahasiswa yang akan ikut serta dalam kegiatan pengabdian dan dilanjutkan pada tahapan koordinasi dengan Kepala Sekolah serta Guru Bahasa Inggris. Proses perijinan dan pemaparan program pengabdian berjalan dengan baik karena pihak sekolah juga menyambut dengan baik dan memberikan tanggapan yang positif. Setelah tahapan perijinan dan pemaparan program pelatihan terlaksana dengan baik, kegiatan dilanjutkan dengan penentuan tata cara pelaksanaan serta penentuan jadwal pelatihan. Dari hasil kesepakatan, maka pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada jam ekstra kurikuler dan dilaksanakan setiap satu minggu sekali. Setelah terjadi kesepakatan jadwal pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian menyusun modul pelatihan Bahasa Inggris. Modul ini diberi judul Terampil Berbicara Bahasa Inggris dengan Metode *Traditional Gamification*. Setelah modul selesai disusun, tim pengabdian mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan.

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Bahasa Inggris

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode *Traditional Gamification* dimulai dengan kegiatan pembukaan pelatihan yang dihadiri oleh Kepala Sekolah, guru pendamping, tim pengabdian Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Tidar serta para peserta pelatihan. Pada acara ini tim pengabdian memperkenalkan konsep tentang pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan metode *Traditional Gamification*. Program pelatihan ini disambut dengan baik oleh Kepala Sekolah karena selama ini siswa kedua sekolah tidak mempunyai wadah untuk berpraktik menggunakan Bahasa Inggris karena ekstra kurikuler Bahasa Inggris hanya berfokus pada persiapan lomba. Pada kegiatan ini tim pengabdian juga berkesempatan untuk memberikan buku panduan pelaksanaan pelatihan yang telah disusun pada saat kegiatan persiapan kegiatan pelatihan yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1 Penyerahan Buku oleh Tim Pengabdian pada Pihak Sekolah
Sumber: Tim Pengabdian (2020)

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dilaksanakan setiap seminggu sekali pada jam ekstra kurikuler siswa. Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang pertama dilakukan dengan permainan Dakon yang diawali dengan pengenalan permainan Dakon kepada siswa sebagai perwujudan pelestarian budaya lokal. Kegiatan pelatihan dengan permainan Dakon berjalan dengan baik dan para peserta pelatihan antusias dalam mengikuti pelatihan karena para peserta tertarik dengan permainan Dakon seperti pada Gambar 2. Selain pengenalan permainan Dakon, pada kegiatan ini para peserta juga berkesempatan untuk praktik berbahasa Inggris dengan menggunakan kartu-kartu kosakata yang telah disiapkan oleh tim pengabdian.



Gambar 2 Siswa mengikuti pelatihan Bahasa Inggris melalui Permainan Dakon
Sumber: Tim Pengabdian (2020)

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang kedua adalah pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan permainan Petak Umpet. Pada kegiatan ini, siswa sudah akrab dengan permainan petak umpet. Sehingga pelatihan dengan menggunakan permainan ini tampak diminati oleh siswa. Para siswa termotivasi untuk mempraktikkan Bahasa Inggris satu dengan yang lain sejak awal hingga akhir permainan seperti yang tersaji pada Gambar 3. Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang ketiga yaitu pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan permainan Balap Karung. Permainan balap karung yang digunakan untuk pelatihan Bahasa Inggris ini telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pelatihan berkomunikasi dengan Bahasa Inggris. Adapun modifikasi permainan balap karung ini dipadukan dengan penggunaan kartu permainan Bahasa Inggris dimana siswa harus dapat memasangkan gambar dengan deskripsinya dalam Bahasa Inggris seperti pada Gambar 4.



Gambar 3 Siswa mengikuti pelatihan Bahasa Inggris melalui Permainan petak Umpet
Sumber: Tim Pengabdian (2020)

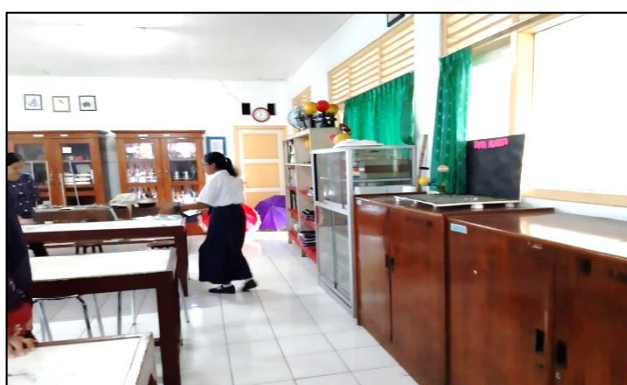


Gambar 4 Siswa memasang gambar dengan deskripsinya dalam Bahasa Inggris
Sumber: Tim Pengabdian (2020)

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang keempat yaitu pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan permainan Bentengan. Permainan bentengan juga salah satu permainan tradisional yang menjadi sarana pelatihan Bahasa Inggris. Permainan ini cukup unik pada saat dipadu padankan dengan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris karena para peserta berkesempatan untuk dapat belajar memberikan instruksi dalam Bahasa Inggris seperti Gambar 5. Pada kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang kelima, pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dikemas dalam bentuk permainan Engklek. Permainan Engklek ini dimodifikasi oleh tim pengabdian dengan menggunakan uang kertas mainan. Pada permainan ini, setiap anggota kelompok bertugas untuk meletakkan uang mainan pada kotak area permainan yang selanjutnya akan diambil oleh salah satu anggota kelompok dengan mata tertutup pada waktu yang telah ditentukan dan dilakukan dengan cara engklek yang tambak pada Gambar 6. Pada permainan ini, peserta lain bertugas memberikan instruksi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Sehingga permainan ini mengajarkan koordinasi dan komunikasi yang efektif dengan Bahasa Inggris.



Gambar 5 Siswa mengikuti pelatihan Bahasa Inggris melalui Permainan Bentengan
Sumber: Tim Pengabdian (2020)



Gambar 6 Siswa mengikuti pelatihan Bahasa Inggris melalui Permainan Englek
Sumber: Tim Pengabdian (2020)

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris yang terakhir yaitu pelatihan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan permainan Gobag Sodor. Permainan Gobag Sodor ini dimodifikasi dengan penggunaan kartu permainan yang berisi gambar makanan tradisional dan deskripsinya dalam Bahasa Inggris. Pada permainan ini, setiap peserta belajar untuk mencocokkan gambar makanan tradisional dengan deskripsinya dalam Bahasa Inggris dengan tepat. Pada permainan ini, selain peserta pelatihan belajar permainan tradisional, para peserta juga belajar tentang bagaimana mendeskripsikan makanan tradisional dengan menggunakan Bahasa. Pada awalnya, kegiatan pelatihan direncanakan dengan kegiatan reviu dan penutup. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi Covid-19 pada akhir kegiatan pelatihan Akan tetapi, kegiatan pelatihan telah sepenuhnya terlaksana dan mendapatkan dukungan dan sambutan yang positif dari Kepala Sekolah, Guru dan siswa. Pada akhirnya, kegiatan penutup hanya dilakukan oleh tim pengabdian beserta Kepala Sekolah dan guru. Walaupun demikian, esensi dari pelatihan Bahasa Inggris ini tidak berkurang sedikitpun karena kegiatan dapat berlangsung dengan baik dari awal hingga akhir pertemuan. Hal yang menjadi inti dari pelatihan ini adalah terbentuknya lingkungan belajar Bahasa Inggris yang menarik yang juga berperan dalam melestarikan kebudayaan lokal.

KESIMPULAN

Peserta yang tergabung dalam pelatihan Bahasa Inggris ini adalah para siswa yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ekstra kurikuler Bahasa Inggris di sekolah namun tidak mempunyai wadah untuk mengembangkan kemampuan mereka. Para peserta pelatihan ini mempunyai latar belakang kemampuan berbahasa Inggris yang homogen. Hal tersebut memberikan dampak yang positif pada

kegiatan pelatihan karena para peserta dapat saling memotivasi dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan.

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode traditional Gamification secara umum terlaksana dengan baik namun tidak sesuai dengan yang diharapkan karena pada akhir pertemuan harus dihentikan karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah. Walaupun demikian, kegiatan ini selalu diikuti siswa SMP Negeri 4 Magelang dan SMP Negeri 7 Magelang dengan antusias karena pelatihan dengan metode traditional Gamification merupakan kegiatan yang mengesankan bagi siswa.

Siswa dapat belajar Bahasa Inggris dengan berpraktik secara langsung serta dikombinasikan dengan permainan-permainan tradisional yang menyenangkan sehingga siswa tidak perlu untuk bersusah payah menghafalkan hal-hal yang mereka pelajari sehingga menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan serta kesan belajar yang mengesankan. Oleh karena itu, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, metode traditional Gamification membuat siswa lebih mengenal permainan tradisional yaitu congklak, petak umpet, balap karung, bentengan, engklek dan gobak sodor dan budaya daerah yang eksistensinya sudah mulai memudar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Tidar yang telah memberikan dukungan berupa dana pengabdian kepada masyarakat tahun 2019 dan juga Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Magelang dan SMP 7 Negeri 7 Magelang yang telah memberikan fasilitas serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan Bahasa Inggris ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2019). The role of Gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology Education: Research*. Vol. 18, p. 395-417. <https://doi.org/10.28945/4417>
- Anugrah, P. (2013). Tradisi Tabuik di Pariaman. https://www.researchgate.net/publication/303309874_Tradisi_Tabuik_Di_Pariaman.
- Buckley, P., & Doyle, E. 2016. Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environment*. Vol. 24(6), p. 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Guntara, L. (2017). Budaya Seren Taun sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Kasepuhan Cisungsang Kabupaten Lebak Provinsi Jawa Barat. Vol. 1. https://www.researchgate.net/publication/328881058_Budaya_Seren-Taun_sebagai_Kearifan_Lokal_Masyarakat_Kasepuhan_Cisungsang_Kabupaten_Lebak_Provinsi_Jawa_Barat/link/5be9662492851c6b27b89d75/download.
- Hadi, N. (2017). Menggali Nilai-Nilai Karakter Berwawasan Kebangsaan dari Tradisi "Kasada" pada Masyarakat Tengger di Kantong Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Vol. 1. Hal. 231-236. <https://media.neliti.com/media/publications/268719-local-wisdom-philosophy-of-labo-maja-dah-8f27cab0.pdf>.
- Hidayat, I., Sunarto, P., Guntur, T. (2014). Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. Vol. 6. Hal. 58-68. https://www.researchgate.net/publication/286167119_Mengenal_Relief_Mudra_dan_Stupa_Candi_Borobudur_untuk_Anak-Anak_Usia_9-12_Tahun_melalui_Edugame/citation/download.
- Jose, Jinsi dan Vinay, M. (2017). Performance Analysis of Gamification Over the Traditional Classroom in Education. *Indian Journal of Science and Technology*. Vol 10(13), DOI: 10.17485/ijst/2017/v10i13/109065, April 2017.

- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). What is Gamification in learning and education? In *Gamification in learning and education: Enjoy learning like gaming* (pp. 25-38). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>
- Lelono, Hari, T.M., (2015). Tradisi Ruwatan: Bersih Bumi Kearifan Lokal dalam Mitigasi Bencana. Vol. 35. Hal. 145 – 162. <http://repositori.kemdikbud.go.id/9850/1/04%20hari%20lelono.pdf>.
- Mukminatien, N., Yanifari, R. P., Kurniawan, T., & Wiradimadja, A. (2020). CLIL Audio Materials: A Speaking Model for Library Science Department Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(07), 29–42.
- Nafisah, W. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4903/>.
- Sulistyo, W.D. (2019). Menggugah Sensitivitas Sosial Mahasiswa Melalui Implementasi Praksis Sosial. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 4(1), Juli 2019. <https://core.ac.uk/download/pdf/287321853.pdf>
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.