

Penggunaan Game Digital Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya

Ryan Rayhana Sofyan¹, Maemuna Muhayyang², Fauzan Hari Sudding Sally³,
Ika Yuli Wahyuni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Ryan Rayhana Sofyan

ryan.sofyan@unm.ac.id

Abstrak:

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan game digital berbasis web seperti Wordwall di Yayasan Pendidikan Bungaya. Metode pelaksanaan melibatkan tahap pengenalan, pendampingan guru dan siswa, serta kompetisi interaktif berbasis game yang berlangsung selama lima hari. Pada tahap awal, guru dan siswa diperkenalkan pada konsep pembelajaran berbasis game digital, sementara tahap pendampingan membantu guru merancang kegiatan pembelajaran dan siswa beradaptasi dengan metode baru. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif, melalui observasi partisipatif dan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengukur efektivitas game digital terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman bahasa Inggris siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Siswa lebih antusias dan lebih berani menggunakan bahasa Inggris, terutama dalam aspek kosakata, tata bahasa, serta keterampilan mendengar dan berbicara. Meskipun terdapat kendala terkait akses perangkat teknologi dan koneksi internet, metode pembelajaran berbasis game digital ini terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Digital Game, Pembelajaran Berbasis Web, Pembelajaran Bahasa Inggris.*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan esensial di era globalisasi saat ini. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya penting dalam dunia akademik, tetapi juga dalam dunia kerja (Carnevale & Smith, 2013) dan interaksi internasional (Selvi, Galloway, & Rose, 2023). Yayasan Pendidikan Bungaya, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memahami betapa pentingnya penguasaan bahasa Inggris bagi siswanya. Bahasa Inggris bukan hanya mata pelajaran wajib, tetapi juga alat yang memungkinkan siswa untuk memperluas wawasan mereka, mengakses informasi global, dan berkomunikasi dengan dunia luar. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berbahasa Inggris siswa di Yayasan Pendidikan Bungaya menjadi salah satu prioritas utama dalam menciptakan generasi yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, interaksi antara guru dan siswa memegang peranan yang sangat penting. Guru tidak hanya sebagai fasilitator yang mentransfer

pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Interaksi yang efektif antara guru dan siswa dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dengan adanya interaksi yang baik, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep bahasa Inggris dan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, interaksi yang dinamis juga dapat membantu siswa mengatasi rasa takut atau malu dalam menggunakan bahasa asing (Sofyan & Mahmud, 2014).

Di Indonesia, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris karena statusnya sebagai bahasa asing. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah dalam aspek listening, di mana siswa kesulitan untuk memahami percakapan atau materi yang disampaikan dalam bahasa Inggris, terutama ketika dihadapkan dengan penutur asli atau aksen yang berbeda (Lengkoan, Andries, & Tatipang, 2022). Hal ini dapat menyebabkan kecemasan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan interaksi yang menyenangkan antara guru dan siswa adalah melalui permainan atau game di dalam kelas. Bermain game tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih rileks dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam game, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang menyenangkan. Game dapat menjadi media yang efektif untuk mengurangi ketegangan dan kecemasan yang sering muncul saat belajar bahasa asing, sambil tetap mempertahankan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, game yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mengasah keterampilan siswa, yaitu Critical Thinking and Problem Solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), Creativity and Innovation (kreativitas dan inovasi), Communication (komunikasi), dan Collaboration (kolaborasi) yang sangat penting dalam dunia pendidikan modern, karena siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu berpikir kritis, menemukan solusi kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dengan orang lain (Sahril & Sofyan, 2022). Melalui game, siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam konteks bahasa, berinovasi dalam menyusun kalimat atau merespons pertanyaan, berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan Bersama

Peningkatan penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah membuka peluang yang lebih luas bagi penggunaan game digital berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris. Teknologi tidak lagi hanya dianggap sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar terutama dalam memberikan motivasi belajar bagi siswa. Game digital berbasis web menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih luas, karena siswa dapat bermain dan belajar kapan saja dan di mana saja dengan perangkat yang terhubung ke internet. Salah satu contoh game yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah Wordwall, platform berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat dan memodifikasi game yang sesuai dengan materi pembelajaran (Akbar & Hadi, 2023). Selain Wordwall, game seperti Kahoot!, Quizizz, dan Blooket juga populer digunakan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih interaktif dan menyenangkan

Penggunaan game digital dalam pembelajaran bahasa telah diakui sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ritter (2022) menyoroti bahwa meskipun pendekatan game digital sangat relevan untuk pembelajaran bahasa, adopsi game ini masih relatif rendah di sekolah dasar. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana memanfaatkan game digital, serta ketidakpastian di kalangan guru tentang efektivitasnya dalam konteks

pembelajaran bahasa. Ritter juga menekankan bahwa game digital dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam permainan yang mendukung perkembangan bahasa secara alami. Dengan memanfaatkan permainan digital berbasis web, siswa di Yayasan Pendidikan Bungaya dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Sabirli dan Çoklar (2020) menunjukkan bahwa permainan digital edukatif secara signifikan meningkatkan akses siswa terhadap pelajaran, terutama pada mata pelajaran seperti bahasa Inggris. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan edukatif menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan, yang pada akhirnya memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Kegiatan ini sangat relevan dengan konteks di Yayasan Pendidikan Bungaya, di mana motivasi siswa terhadap bahasa Inggris perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, game edukatif berbasis digital juga dapat mengubah sikap siswa terhadap pembelajaran. Sabirli and Çoklar (2020) menemukan bahwa game ini meningkatkan motivasi siswa serta membantu mereka lebih terlibat dalam pelajaran bahasa Inggris. Game edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran melalui simulasi dan tantangan yang memotivasi mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Kajian ini memberikan landasan penting bahwa implementasi game digital di Yayasan Pendidikan Bungaya tidak hanya berdampak positif pada motivasi belajar, tetapi juga membangun sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris

Dari penelitian di atas, terdapat beberapa gap yang perlu diatasi, seperti rendahnya adopsi game digital di sekolah dasar karena kurangnya pemahaman guru serta keraguan terhadap efektivitasnya. Keterbatasan akses terhadap teknologi, terutama di sekolah dengan sumber daya terbatas, juga menjadi tantangan yang signifikan. Penelitian ini biasanya dilakukan di sekolah yang memiliki sarana teknologi yang memadai, sedangkan pengabdian ini akan dilaksanakan di Yayasan Pendidikan Bungaya yang sangat minim sarana, termasuk perangkat teknologi dan akses internet yang terbatas. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi gap tersebut dengan memaksimalkan penggunaan perangkat yang ada, sehingga metode pembelajaran berbasis game digital dapat diterapkan meskipun dengan sumber daya yang terbatas.

Masalah yang Dihadapi Mitra (Yayasan Pendidikan Bungaya, Makassar)

Yayasan Pendidikan Bungaya menghadapi beberapa tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif. Beberapa masalah utama yang diidentifikasi meliputi:

1. Kurangnya Motivasi Siswa: Banyak siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Inggris, terutama karena mereka merasa sulit mengasah keterampilan seperti listening dan speaking.
2. Metode Pembelajaran Tradisional: Metode pengajaran bahasa Inggris yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan tradisional, seperti hafalan dan latihan tata bahasa yang cenderung monoton, sehingga siswa merasa bosan.
3. Minimnya Penggunaan Teknologi: Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas di sekolah swasta seperti Yayasan Pendidikan Bungaya. Sama sekali tidak tersedianya akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau tablet dan koneksi internet yang stabil. Ditambah lagi sebagian besar guru yang merasa kurang siap atau tidak yakin dalam memanfaatkan teknologi.

Solusi yang Ditawarkan

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi Yayasan Pendidikan Bungaya dalam pembelajaran bahasa Inggris, rencana berikut telah diusulkan:

1. Penggunaan Game Digital Berbasis Web

Memperkenalkan permainan digital seperti Wordwall sebagai alat pembelajaran utama. Wordwall adalah platform game interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari kosakata hingga tata bahasa. Penggunaan Wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Memperkenalkan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game kepada Siswa

Setelah guru memahami manfaat dan cara menggunakan permainan digital, langkah berikutnya adalah memperkenalkan siswa kepada konsep pembelajaran berbasis game. Siswa akan diperkenalkan pada cara menggunakan Wordwall serta game lain yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Pengenalan ini akan dilakukan dengan cara yang menarik dan partisipatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar melalui game.

3. Pendampingan Guru dan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar Berbasis Game

Selama tiga hari, guru dan siswa akan didampingi dalam penerapan pembelajaran bahasa Inggris berbasis game. Pendampingan ini bertujuan agar guru terbiasa menggunakan game digital dalam proses belajar-mengajar dan siswa dapat beradaptasi dengan metode baru ini. Guru akan dibimbing dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan game, sementara siswa akan dipandu untuk berpartisipasi aktif dalam setiap permainan.

4. Membuat Kegiatan Kompetisi Interaktif Berbahasa Inggris di akhir kegiatan

Pada penghujung kegiatan, diadakan kompetisi interaktif berbahasa Inggris berbasis game di dalam kelas. Kompetisi ini akan memanfaatkan permainan digital yang telah diperkenalkan sebelumnya, di mana siswa akan diuji dalam keterampilan bahasa Inggris seperti listening, speaking, reading, dan writing. Kompetisi ini bertujuan untuk mengukur kemajuan siswa sekaligus menumbuhkan semangat bersaing yang sehat dan motivasi lebih lanjut untuk belajar.

Metode Pelaksanaan

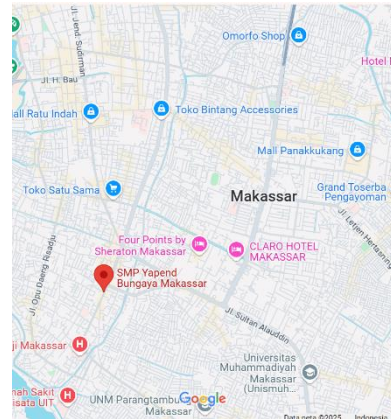
Dalam melaksanakan analisis, Pengabdian Masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif (Flick, 2023) dengan metode observasi partisipatif dan wawancara untuk memahami pengaruh penggunaan game digital berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan yang berfokus pada proses dan interaksi yang terjadi di dalam kelas (Creswell, 2014). Dengan observasi partisipatif, pengabdian dapat secara langsung melihat bagaimana siswa dan guru berinteraksi selama pembelajaran berbasis game digital berlangsung. Selain itu, wawancara dilakukan untuk menangkap pengalaman subyektif siswa dan guru terkait dengan penggunaan teknologi ini dalam proses pembelajaran.

Pendekatan kualitatif ini memungkinkan pengabdian untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai sikap, respons, serta tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam penggunaan game digital. Dengan metode ini, diharapkan pengabdian dapat melihat secara jelas dinamika pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dan bagaimana teknologi berperan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

YAPEND Bungaya Makassar merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang berlokasi di Jalan Bungaya No. 27, Kelurahan Bungaya, Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, dengan kode pos 92171. Sekolah ini berada di bawah naungan yayasan pendidikan (YAPEND) dan terdaftar di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 40307344. Jenjang pendidikan yang diselenggarakan adalah Sekolah Menengah Pertama, sekolah swasta seperti ini umumnya menawarkan kurikulum nasional, seperti Kurikulum Merdeka atau K13, dengan pengembangan program unggulan sesuai kebutuhan siswa.



Gambar 1: Gedung Sekolah Yapend
Bungaya Makassar



Gambar 2: Peta Lokasi Sekolah Yapend
Bungaya Makassar

Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa dan guru di Yayasan Pendidikan Bungaya, Makassar, yang telah diperkenalkan dengan game digital berbasis web untuk pembelajaran bahasa Inggris. Fokus diarahkan pada siswa dari beberapa kelas di yayasan ini, dengan total jumlah siswa yang terlibat 22 orang. Siswa yang terlibat berasal dari 2 tingkat kelas, sehingga program ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis game digital di berbagai tingkatan pendidikan.

Guru dilibatkan karena mereka memiliki peran penting dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game digital. Pengabdian ingin memahami bagaimana kesiapan guru dalam menggunakan teknologi baru dan bagaimana mereka melihat perubahan dalam interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, wawancara dan observasi juga diarahkan pada guru sebagai bagian penting dari ekosistem pembelajaran.

Untuk mengumpulkan data yang relevan, kami menggunakan beberapa instrumen:

Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa terpilih. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman siswa dan guru selama proses pembelajaran berbasis game digital (Alsaawi, 2014). Siswa diminta untuk menceritakan bagaimana mereka merasakan perubahan dalam motivasi dan pemahaman bahasa Inggris setelah bermain game digital, sedangkan guru diminta untuk menjelaskan pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi ini, termasuk tantangan yang dihadapi dan perubahan yang mereka lihat pada siswa.



Gambar 3: *Observasi di Ruang Kelas*

Observasi: Observasi dilakukan selama tiga hari berturut-turut selama proses pembelajaran bahasa Inggris berbasis game digital. Fokus observasi adalah pada interaksi antara guru dan siswa, respons siswa terhadap permainan, dan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan kelas. Pada Gambar 3, pengabdian mengamati bagaimana game digital memengaruhi partisipasi siswa, serta melihat bagaimana game digunakan sebagai alat pengajaran oleh guru.

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan program ini dibagi menjadi beberapa tahapan utama yang dirancang untuk mengintegrasikan game digital berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya.

Pada tahap pengenalan, guru dan siswa diperkenalkan pada konsep pembelajaran berbasis game digital. Guru diajarkan bagaimana menggunakan platform seperti Wordwall dalam mengajar, sementara siswa diperkenalkan dengan berbagai permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka. Sosialisasi ini penting untuk memastikan bahwa baik guru maupun siswa memahami manfaat penggunaan game digital dalam pembelajaran, serta bagaimana teknologi ini dapat digunakan secara efektif di dalam kelas.

Wordwall, salah satu platform yang digunakan, menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang dirancang untuk mengembangkan kosakata, pemahaman tata bahasa, serta keterampilan lain yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Misalnya, guru dapat membuat permainan kosakata yang menantang siswa untuk mencocokkan kata dengan definisinya, atau membuat permainan kuis yang menguji pemahaman siswa terhadap aturan tata bahasa tertentu.

1) Pendampingan Guru dan Siswa:

Setelah pengenalan, pengabdian mendampingi guru dan siswa dalam menerapkan game digital berbasis web di kelas selama tiga hari. Selama masa pendampingan ini, guru dilibatkan secara aktif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan digital, sementara siswa didorong untuk terlibat dalam permainan secara aktif. Pendampingan ini penting karena banyak guru masih merasa kurang yakin dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam memanfaatkan game digital sebagai alat bantu pengajaran.

Dalam setiap sesi, siswa berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan bahasa Inggris melalui Wordwall. Misalnya, dalam satu sesi, siswa diajak bermain permainan teka-teki silang yang berisi kosakata baru yang telah diajarkan. Dalam sesi lain, siswa memainkan permainan kuis yang menguji kemampuan mereka memahami kalimat dan aturan tata

bahasa yang lebih kompleks. Dengan adanya pendampingan, guru juga dapat belajar cara menyesuaikan permainan agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan konteks kelas mereka.

2) Kompetisi Interaktif:

Pada pertemuan kelima, diadakan kompetisi interaktif berbahasa Inggris di dalam kelas menggunakan platform Wordwall. Kompetisi ini dirancang untuk mengukur keterampilan siswa setelah mereka belajar melalui game digital selama beberapa hari. Kompetisi ini juga bertujuan untuk memotivasi siswa agar terus belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selama kompetisi, siswa diminta untuk bersaing dalam permainan bahasa Inggris yang menguji keterampilan listening, speaking, reading, dan writing mereka.

Kompetisi ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari, tetapi juga menumbuhkan semangat bersaing yang sehat di antara siswa. Dengan suasana yang kompetitif namun menyenangkan, siswa didorong untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam lingkungan yang bebas tekanan. Kompetisi ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melihat bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, sekaligus menilai efektivitas metode pembelajaran berbasis game yang telah diterapkan.

3) Pengumpulan dan Analisis Data:

Setelah semua tahapan pelaksanaan selesai, pengabdian mengumpulkan data dari wawancara, observasi, dan hasil tes bahasa Inggris. Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat apakah penggunaan game digital berbasis web memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Wawancara dianalisis untuk menggali wawasan lebih dalam tentang persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan game dalam pembelajaran, sementara hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk melihat apakah ada peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa setelah menggunakan metode ini.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan game digital berbasis web seperti Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya menunjukkan dampak positif pada keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang sebelumnya pasif dan cenderung kurang antusias mulai menunjukkan perubahan positif setelah diperkenalkan dengan pembelajaran berbasis game (Mazelin et al., 2022). Sebelum penggunaan game digital, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Metode pengajaran tradisional yang berfokus pada penghafalan kosakata dan tata bahasa dianggap monoton, sehingga siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif di kelas. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa sulit untuk memahami kosakata baru dan menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari.

Setelah implementasi game digital berbasis web seperti Wordwall, terjadi perubahan signifikan dalam dinamika kelas. Dari hasil observasi, siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Game interaktif dan menyenangkan seperti kuis kosakata dan tata bahasa yang disajikan dalam bentuk visual yang menarik berhasil meningkatkan partisipasi siswa. Mereka terlibat dalam setiap sesi permainan, baik secara individu maupun berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam permainan (Sahril & Sofyan, 2022). Salah satu dampak positif yang diamati adalah peningkatan kemampuan mendengar (listening) dan berbicara (speaking). Guru bahasa

Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya mencatat bahwa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris mulai menunjukkan perkembangan setelah terlibat dalam permainan yang menuntut komunikasi langsung. Metode ini mendorong siswa untuk lebih sering menggunakan bahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar kelas.

Dampak Game Digital terhadap Motivasi, Pemahaman Bahasa, dan Kemampuan Berkomunikasi Siswa

Motivasi Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diperkenalkan dengan game digital berbasis web. Guru menyebutkan bahwa sebelum menggunakan game, suasana kelas sering terasa monoton, dan siswa cenderung pasif. Namun, setelah permainan seperti Wordwall diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Salah satu siswa mengungkapkan dalam wawancara bahwa mereka lebih menikmati pelajaran bahasa Inggris karena bisa belajar sambil bermain. Game kuis interaktif membuat mereka termotivasi untuk belajar lebih banyak kosakata dan tata bahasa karena mereka ingin meraih nilai yang lebih baik dalam permainan. Semangat kompetisi yang sehat tumbuh di antara siswa, yang berusaha menjadi yang terbaik dalam kuis yang disajikan oleh guru.



Gambar 4: *Tim Memberikan Pengajaran Bahasa Inggris Menggunakan Game berbasis Web*

Pada Gambar 4, terlihat momen saat dosen pengabdi dan salah satu mahasiswa melakukan pendampingan di kelas. Siswa terlihat antusias mendengarkan penjelasan dari pemateri tentang bagaimana menggunakan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru yang terlibat juga tampak memantau aktivitas kelas, memastikan bahwa siswa memahami cara mengikuti permainan digital. Ini adalah bagian dari tiga hari pendampingan yang dilakukan untuk membantu guru dan siswa beradaptasi dengan metode pembelajaran baru.

Pemahaman Bahasa dengan menggunakan Game digital terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris (Li, Chen, & Deng, 2024). Dalam observasi yang dilakukan selama tiga hari pendampingan, terlihat bahwa game seperti Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai konteks. Permainan ini memungkinkan siswa untuk mengulang konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga membantu mereka memahami materi lebih baik. Guru juga mencatat bahwa penggunaan game digital memperkuat konsep-konsep bahasa yang diajarkan di kelas. Misalnya, dalam permainan kosakata, siswa mencocokkan kata dengan definisinya atau

memasukkan kata ke dalam kalimat yang tepat, membantu mereka menghafal kata-kata sekaligus memahami cara penggunaannya dalam kalimat.



Gambar 5: *Siswa dan Pengabdian setelah Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Game Digital*

Kemampuan Berkomunikasi Peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa dalam bahasa Inggris adalah salah satu dampak paling terlihat dari penggunaan game digital. Selama observasi, siswa lebih berani berbicara dalam bahasa Inggris saat terlibat dalam permainan. Game yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara, seperti kuis percakapan, mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain menggunakan bahasa Inggris. Guru menyebutkan bahwa siswa yang biasanya enggan berbicara di depan kelas menjadi lebih aktif setelah diperkenalkan dengan game. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi kelas dan lebih percaya diri saat diminta untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat dalam bahasa Inggris. Seorang siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman menggunakan bahasa Inggris setelah berlatih melalui game, karena suasananya yang santai dan tidak menakutkan.

1. Tanggapan Guru dan Siswa: Efektivitas dan Kendala

Tanggapan Guru bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan game digital berbasis web. Mereka merasa metode ini membawa perubahan besar dalam suasana kelas dan membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran (Belda-Medina & Calvo-Ferrer, 2022). Guru menyebutkan bahwa game seperti Wordwall tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah penyampaian materi yang kompleks. Namun, kendala teknis terkait akses internet dan ketersediaan perangkat menjadi salah satu tantangan yang dihadapi. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk bermain game digital, terutama dalam pembelajaran daring. Koneksi internet yang tidak stabil juga menghambat siswa mengikuti permainan dengan lancar. Meski demikian, guru yakin tantangan ini dapat diatasi dengan perencanaan lebih baik di masa depan, seperti menyiapkan alternatif game offline atau menggabungkan metode blended learning yang menggabungkan game digital dengan metode konvensional.

Tanggapan Siswa memberikan tanggapan sangat positif terhadap penggunaan game digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka merasa game membuat pelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga lebih termotivasi untuk belajar (Nur, Ardita, & Oliviera, 2020). Beberapa siswa menyebutkan bahwa game membantu mereka memahami kosakata dan tata bahasa lebih mudah dibandingkan metode pengajaran tradisional (Nadeem, Oroszlanyova, & Farag, 2023). Salah satu siswa mengatakan permainan seperti kuis kosakata membantu mereka menghafal lebih banyak

kata dalam waktu singkat, sementara game percakapan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris. Namun, tantangan utama yang dihadapi siswa adalah keterbatasan akses teknologi. Beberapa siswa harus berbagi perangkat seperti laptop atau tablet, yang mempengaruhi partisipasi mereka dalam permainan. Meski begitu, sebagian besar siswa merasa bahwa game digital adalah cara efektif untuk belajar bahasa Inggris dan berharap metode ini terus diterapkan.

2. Observasi: Dinamika Pembelajaran Berbasis Game Digital

Peningkatan Keterlibatan Siswa Observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa selama kegiatan berbasis game digital. Sebelum penerapan game, banyak siswa terlihat pasif, hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif. Namun, setelah diperkenalkan dengan game seperti Wordwall, siswa menjadi lebih antusias dan berkompetisi untuk memberikan jawaban yang benar. Misalnya, dalam sesi permainan kosakata, siswa bersemangat mencocokkan kata dengan definisinya, sementara dalam permainan tata bahasa, mereka berusaha menyusun kalimat yang benar sesuai aturan yang dipelajari. Keterlibatan siswa terlihat dalam hal berkompetisi sekaligus bekerja sama untuk memecahkan masalah dalam permainan.



Gambar 6: *Interaksi Kelas dalam Pembelajaran dengan Penggunaan Game Digital*

Interaksi yang Meningkat antara Siswa dan Guru Penggunaan game digital juga meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Selama permainan, siswa sering bertanya kepada guru untuk memastikan mereka memahami cara bermain atau instruksi permainan. Guru juga lebih aktif memberikan umpan balik langsung kepada siswa berdasarkan jawaban yang mereka berikan dalam game.

Perubahan Dinamika Belajar Game digital membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif (Sjöberg & Brooks, 2022). Siswa yang biasanya enggan berbicara menjadi lebih aktif dan berani. Suasana yang santai dan kurang formal dibandingkan metode pengajaran konvensional membuat siswa merasa lebih percaya diri. Kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris.

3. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Data menunjukkan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa meningkat selama kegiatan ini berlangsung. Siswa yang sebelumnya kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris atau menganggap pelajaran ini sulit, mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dan rasa percaya diri setelah terlibat dalam permainan berbasis digital. Motivasi Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris setelah diperkenalkan dengan game digital. Mereka lebih antusias mengikuti pelajaran karena permainan memberikan kesempatan untuk belajar dengan

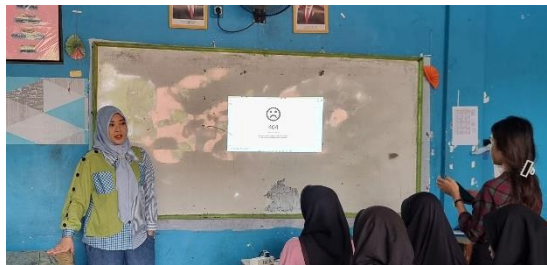
cara yang lebih menarik. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang berminat sekarang lebih tertarik berkat metode pembelajaran yang menyenangkan.

Keterlibatan siswa dalam proses belajar meningkat secara signifikan. Siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan (Zheng et al., 2024). Mereka lebih berani mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka selama permainan. Interaksi antarsiswa juga meningkat, terutama ketika mereka bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dalam permainan (Shakhmalova & Zotova, 2023).

4. Tantangan

Selama 5 hari berjalannya kegiatan, pengabdian menemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaan. Beberapa hal ini dijabarkan sebagai berikut:

- a. Akses Terbatas ke Teknologi. Tantangan utama adalah keterbatasan akses perangkat teknologi seperti komputer atau tablet. Beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan teman-teman mereka, yang kadang mengurangi efektivitas permainan.



Gambar 7: Koneksi Internet yang Tidak Stabil

- b. Koneksi Internet Tidak Stabil. Seperti yang terlihat pada gambar 7, masalah koneksi internet yang tidak stabil menyebabkan gangguan selama permainan berlangsung. Siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses permainan, yang mempengaruhi alur permainan dan partisipasi mereka.
- c. Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi. Guru memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan game digital. Meskipun manfaatnya jelas, beberapa guru merasa perlu lebih banyak belajar tentang teknologi ini agar lebih efektif dalam mengelola kelas berbasis digital. Namun, mereka optimis keterampilan ini akan terus berkembang dan diterapkan lebih luas.

Simpulan

Penggunaan game digital berbasis web seperti Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya terbukti memberikan dampak positif. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa yang awalnya pasif dan kurang termotivasi mengalami peningkatan keterlibatan dan pemahaman materi setelah penggunaan game digital. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, terutama karena metode game yang interaktif dan menyenangkan membantu mereka mempelajari kosakata dan tata bahasa dengan lebih efektif. Selain itu, game digital juga meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, terutama dalam aspek mendengar dan berbicara. Meskipun terdapat kendala seperti akses teknologi dan koneksi internet yang tidak stabil, metode

pembelajaran ini secara keseluruhan berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis.

Saran

1. Peningkatan Akses Teknologi: Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan game digital dalam pembelajaran, perlu adanya peningkatan akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan internet yang stabil di sekolah. Langkah ini akan memastikan seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran berbasis game.
2. Pelatihan Guru dalam Penggunaan Teknologi: Pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam penggunaan platform game digital sangat diperlukan agar mereka lebih siap dan percaya diri dalam mengimplementasikan metode ini. Guru juga perlu didorong untuk mengeksplorasi platform lain yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara interaktif.
3. Pengembangan Game Offline: Mengingat kendala akses internet, sekolah dapat mengembangkan atau memanfaatkan game digital yang dapat dimainkan secara offline. Ini akan memastikan pembelajaran tetap berjalan lancar tanpa tergantung pada koneksi internet yang sering tidak stabil.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Yayasan Pendidikan Bungaya Makassar, khususnya Ibu Kepala Sekolah, guru pamong, staff administratif yang telah memberikan kesempatan dan dukungan yang optimal selama pelaksanaan program. Tidak lupa kami sampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada para siswa-siswi yang dengan antusiasme tinggi telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran berbasis game digital. Kami juga berterima kasih kepada orang tua/wali murid yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh terhadap inovasi pembelajaran ini.

Referensi

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa, *4*(2), 1653–1660. Retrieved from <https://www.mendeley.com/catalogue/8e380f60-065d-39f8-9548-ee09bc920559/>
- Alsaawi, A. (2014). A Critical Review of Qualitative Interviews. *SSRN Electronic Journal*. doi:10.2139/SSRN.2819536
- Belda-Medina, J., & Calvo-Ferrer, J. R. (2022). Preservice Teachers' Knowledge and Attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning. *Education Sciences*, *12*(3). doi:10.3390/EDUCSCI12030182
- Carnevale, A. P., & Smith, N. (2013). Workplace basics: the skills employees need and employers want. *Human Resource Development International*, *16*(5), 491–501. doi:10.1080/13678868.2013.821267
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* - John W. Creswell - Google Buku (4th ed.). London: Sage. Retrieved from

- https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC_pOQC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false
- Flick, U. (2023). *An Introduction to Qualitative Research* (7th ed.). SAGE Publications Ltd. Retrieved from https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=RR1tEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=An+introduction+to+qualitative+research+flick&ots=VKKENFdBmq&sig=UvNgm_Qov635EI9wk4cB_l7kpM&redir_esc=y#v=onepage&q=An%20introduction%20to%20qualitative%20research%20flick&f=false
- Lengkoan, F., Andries, F. A., & Tatipang, D. P. (2022). A Study on Listening Problems Faced By Students of Higher Education. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 11(1), 41–50. doi:10.31000/GLOBISH.V11I1.5106
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLoS ONE*, 19(1 January). doi:10.1371/JOURNAL.PONE.0294350
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8), 273–280. doi:10.55493/5007.V12I8.4558
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9). doi:10.3390/COMPUTERS12090177
- Nur, M. R. O., Ardita, Y., & Oliviera, B. (2020). Digital Native Students' Perspectives of Online Games Use for Learning Grammar in English Class at Avizena.Edu Private Course. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–30. doi:10.30605/JS GP.3.1.2020.236
- Ritter, M. (2022). Digital Games in Primary School English Language Education. *Anglistik*, 33(1), 29–41. doi:10.33675/ANGL/2022/1/6
- Sabirli, Z. E., & Çoklar, A. N. (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(4), 325–338. doi:10.18844/wjet.v12i4.5142
- Sahril, S., & Sofyan, R. R. (2022). Penerapan 4c dalam Mengembangkan Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Siswa Kelas VII di SMPN 27 Makassar. *INSIGHT: Indonesian Journal Social Studies and Humanities*, 2(1), 2022. doi:10.26858/.V2I1.30746
- Selvi, A. F., Galloway, N., & Rose, H. (2023). *Teaching English as an International Language. Elements in Language Teaching*. Cambridge University Press. doi:10.1017/9781108902755
- Shakhmalova, I., & Zotova, N. (2023). Techniques for Increasing Educational Motivation and the Need to Assess Students' Knowledge: The Effectiveness of Educational Digital Games in Learning English Grammatical Material. *Journal of Psycholinguistic Research*, 52(5), 1875–1895. doi:10.1007/S10936-023-09983-Y
- Sjöberg, J., & Brooks, E. (2022). Collaborative interactions in problem-solving activities: School children's orientations while developing digital game designs using smart mobile technology. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33. doi:10.1016/J.IJCCI.2022.100456/COLLABORATIVE_INTERACTIONS_IN_PROBLEM_SOLVING_ACTIVITIES_SCHOOL_CHILDREN_S_ORIENTATIONS_WHILE_DEVELOPING_DIGITAL_GAME_DESIGNS_USING_SMART_MOBILE_TECHNOLOGY.PDF

- Sofyan, R. R., & Mahmud, M. (2014). Teacher Talk in Classroom Interaction: A Study at an English Department in Indonesia. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 1(1), 45–58. doi:10.26858/ELTWW.V1I1.841
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., ... Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1). doi:10.1016/J.HELIYON.2023.E23490/EFFECTS_OF_DIGITAL_GAME_BASED_LEARNING_ON_STUDENTS_DIGITAL_ETIQUETTE_LITERACY_LEARNING_MOTIVATIONS_AND_ENGAGEMENT.PDF