

PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN FUN ENGLISH GAMES USING APPLICATION BAGI GURU BAHASA INGGRIS MAS NU BATAHAN

Resdilla Pratiwi

Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
email: resdillapratiwi@gmail.com

Submit : 25/04/2021 | **Accept** : 25/05/2021 | **Publish**: 30/06/2021 |

Abstract

This article deals with the training of Fun English Games Learning Method for English Teacher in MAS NU Batahan, This article shows several learning methods by using English Games funny and easy to understand, such as, Word Connect Application, Spelling Bee application, Stop the Clock Application, Typing Paragraphs for speed. This activity intends to enlarge some learning methods by using English Games for fun, and to give comprehending that English learning's easy and enjoying. The method of this study used community development that collaborating theory and practicing in which using fun English games learning method in teaching English for English teacher MAS NU Batahan. The result shows that Fun English Games learning Method's successfully applied in the classroom, the students are happy and can understand English learning easily and quickly through Fun English Games Method. It has benefit for teachers in teaching 4 skill, reading, writing, speaking and listening that must be mastered by students. In addition, School can use this method to improve the quality of learning in achieving very satisfactory results. Based on the explanation above can be concluded that Fun English Games learning Method for English teachers is very useful dan helpful in teaching and learning process.

Keywords: Learning Method, Fun English Games, Teacher, English Learning

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai pelatihan Metode Pembelajaran Fun English Games Bagi Guru Bahasa Inggris MAS NU Batahan, Kegiatan ini menampilkan beberapa metode pembelajaran dengan menggunakan games yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Inggris kedepannya, Seperti Word Connect Application, Spelling Bee application, Stop the Clock Application, Typing Paragraphs for speed; Etc. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan beberapa metode pembelajaran melalui games agar tidak monoton dalam pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah serta memberikan pemahaman bahwa pembelajaran Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah community development yaitu menggabungkan konsep teori dan praktek, dalam hal ini yaitu melakukan pelatihan pengajaran Bahasa Inggris menggunakan metode Fun English Games. Hasil dari kegiatan ini memperlihatkan bahwa Metode pembelajaran Fun English Games Berhasil di aplikasikan di ruangan kelas, para peserta didik senang dan dapat memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan mudah dan cepat melalui metode Fun English Games. Memiliki Manfaat bagi guru dalam mengajarkan 4 skill yang harus dikuasai peserta didik didalam berbahasa Inggris. Selain itu sekolah dapat memanfaatkan metode tersebut guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai hasil yang sangat memuaskan. Berdasarkan pemaparan diatas bahwa pelatihan metode pembelajaran FUN English Games bagi guru Bahasa Inggris sangat bermanfaat dan berguna dalam proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Fun English Games, Guru, Pembelajaran Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era ini masih menjadi hal yang sangat menarik untuk di perbincangkan dan didiskusikan, melihat antusias masyarakat dalam mendapatkan Pendidikan yang layak sangat tinggi, Namun berbagai macam problema juga tentunya akan hadir dalam dunia Pendidikan, khususnya pada saat ini pandemic Covid-19 yang mencatat angka yg cukup tinggi di Indonesia, didalam dashboard WHO (World Healthy Organization) memperlihatkan jumlah total komulative kasus yang ada di Indonesia sekitar 2.950.058, yang setiap 24 jam terakhir diberitakan ada 38.325 kasus, jumlah total yang meninggal 76.200 yang 24 jam terakhir diberitakan 1280 masyarakat yang telah meninggal dunia akibat covid-19. (WHO , 2021). Berdasarkan hal itu tentunya akan berdampak pada dunia Pendidikan.

Mentri Pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim telah menerbitkan Surat Edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan Pendidikan Dalam masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19), Dalam surat edaran tersebut menghimbau untuk sekolah-sekolah melaksanakan system pembelajaran Daring (Dalam jaringan)/ jarak jauh. Dalam hal ini, guru-guru tentunya harus mengaplikasikan berbagai media/aplikasi untuk proses belajar-mengajar. Seperti; Zoom, Whatsapp, dan google chrome, dll. (Batubara, 2020)Media tersebut merupakan media yang baru dikenal oleh para pelajar dan guru khususnya di daerah-daerah. Dengan demikian akan mengakibatkan para pelajar dan guru harus mempelajari lebih detail mengenai aplikasi-aplikasi yang di bawaan oleh guru-guru tersebut. (Al-Zaabi, 2021)

Pada Sekolah Madrasah Aliyah Nu Batahan, Kecamatan Batahan setelah dilakukan observasi pertama bahwa system pembelajaran daring yang digunakan oleh

guru-guru tersebut yaitu Whatsapp. Hal itu dikarenakan sekolah tersebut terletak didaerah yang paling ujung di Kabupaten Mandailing Natal, sehingga sinyal dikampung tersebut masih kurang memadai, maka guru-guru tersebut memutuskan untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam proses belajar-mengajar, namun hal itu tidak meningkatkan minat para pelajar dalam melaksanakan proses belajar-mengajar, terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris yang umumnya pembelajaran yang mereka rasa sangat sulit, dan susah dipahami, sehingga menurunkan rasa keingintahuan mereka pada pembelajaran Bahasa Inggris, selain itu metode yang digunakan oleh guru-guru pada saat mengajarkan Bahasa Inggris juga masih sangat monoton dan kurang menarik yang berimpact pada hasil pembelajaran para peserta didik yang menurun dan low.

Berdasarkan hal itu, Pengabdian ini sangat diperlukan untuk memberikan beberapa pelatihan kepada guru-guru dalam pengajaran FUN English games bagia mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Madrasah Aliyah Nu Batahan. Adapun Tujuan Kegiatan ini adalah memberikan metode-metode pengajaran yang berbasis Games-Games yang menarik kepada guru-guru di sekolah tersebut sehingga meningkatkan mutu pembelajaran yang semakin baik dan menciptakan proses pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Community Development yaitu memberikan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya kepada masyarakat, dalam hal ini yaitu pelatihan Metode-metode pembelajaran Fun English Games. Sasaran pada kegiatan ini yaitu guru-guru Bahasa Inggris di sekolah Madrasah Aliyah NU Batahan yang berjumlah 10 Orang. Sekolah

Tersebut terletak di Batahan, Kecamatan Batahan Kabupaten Mandailing Natal. Pada tahap Awal kegiatan ini, yang dilakukan adalah mengobservasi sekolah dan kegiatan proses belajar-mengajar yang diadakan di MAS NU Batahan, Selanjutnya menganalisis masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran dilingkungan sekolah tersebut. Setelah itu melaksanakan kegiatan pelatihan Metode Pembelajaran Fun English Games kepada guru-guru Bahasa Inggris MAS NU Batahan. Langkah-langkah dalam tahap ini yaitu Pengenalan Metode-metode pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Inggris, mempraktekkan secara langsung metode yang diajarkan. Dan terakhir Evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan serta keterampilan guru-guru dalam mengaplikasikan metode tersebut serta mengetahui dampaknya kepada para peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fun English Games adalah metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan berbasis Games yang bisa digunakan dalam proses belajar-mengajar. Metode -metode Fun English Games diserap dari berbagai macam Games for Language Learning yang di terapkan oleh Andrew Wright dalam bukunya yang menerangkan aktivitas-aktivitas pengajaran berbahasa Inggris yang menyenangkan (Andrew Wright, 2018). Selain itu Metode-metode tersebut juga diserap dari Buku Jill Hadfield yang menerangkan tentang “beginner’s communication games” yaitu games-games yang bisa diaplikasikan dalam berkomunikasi. (Hadfield, 2019), dan juga terdapat beberapa games dari karangan Resdilla Pratiwi yang berjudul “English Games for Beginners” menerangkan tentang games yang sesuai bisa diaplikasikan ke peserta didik di Sekolah dalam level beginners (Pratiwi, 2020).



Gambar 1. Pelatihan Fun English Games

Berdasarkan metode-metode diatas telah dilakukan filterisasi yang cocok yang bisa digunakan secara simple dan mudah untuk diaplikasikan disekolah-sekolah khususnya sekolah MAS NU Batahan. Diantaranya yaitu, Word Connect Application, Spelling Bee application, Stop the Clock Application, Typing Paragraphs for speed; Fun Fact Surfing. Kegiatan ini diikuti oleh 10 Guru Bahasa Inggris yang ada di sekolah MAS NU Batahan. Adapun Nara sumber selama proses pelatihan yaitu didampingi oleh Dosen Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal. Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian materi dan informasi oleh narasumber, adapun materi yang disampaikan pada pelatihan dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pelatihan

No	Materi Pelatihan
1	Pengenalan aplikasi-aplikasi games untuk pengajaran Bahasa Inggris
2	Word Connect Application, Spelling Bee, Stop the clock Application, Typing Paragraphs for speed.
3	Melatih membuat lesson plan dalam pengajaran Bahasa Inggris
4	Mempraktekkan secara langsung metode pengajaran berbasis aplikasi kepada Guru
5	Evaluasi

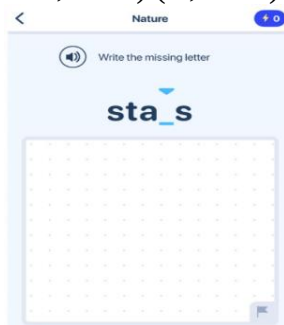
Pada materi pertama yaitu pengenalan aplikasi games yang bisa digunakan oleh guru-guru dalam pengajaran Bahasa Inggris, narasumber memberikan beberapa pemahaman informasi terkait Fun English Games yang bisa membantu meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan di kelas. Selanjutnya Menjelaskan secara detail bagaimana aplikasi Word Connection, Spelling Bee,

Stop the clock Application, Typing Paragraphs for speed kepada guru-guru.



Gambar 2. Guru MAS NU Batahan

Spelling Bee Aplikasi merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk melatih perbendaharaan peserta didik, dalam games ini peserta didik dituntut untuk mengisi huruf yang kosong pada setiap kosa kata yang muncul, games ini dimulai dari level terendah hingga level tertinggi. Dengan demikian maka games tersebut secara tidak sengaja dapat menambah kosa-kata peserta didik. (Gandes, 2020) (G, 2017) .



Gambar 3. Aplikasi Spelling Bee

Word Connect application dapat digunakan untuk memperbanyak kosa-kata, games ini berbentuk susunan-susunan kosa-kata yang masih rancu, peserta didik diharuskan untuk Menyusun Kembali kosa-kata tersebut ke dalam Bahasa inggris sebanyak yang bisa mereka susun. (Savignon, 2017)(Irawan, 2021).



Gambar 4. Word Connect

Stop the clock Application merupakan aplikasi yang bisa diajarkan untuk memberikan pengetahuan tentang jam didalam berbahasa inggris, games ini bisa juga dipakai untuk melatih speaking peserta didik. (Mustapha Chmarkh, 2021)



Gambar 5. Stop the Clock Application

Terakhir yaitu Typing paragraphs for speed. (Butler, 2017) Dalam games ini guru dilatih untuk mengajarkan peserta didik untuk uji kecepatan dalam mengetik paragraph secara cepat. Games ini akan memberikan tema-tema yang menarik dan diakhir paragraph peserta didik harus melanjutkan paragraph yang masih gantung penulisannya.



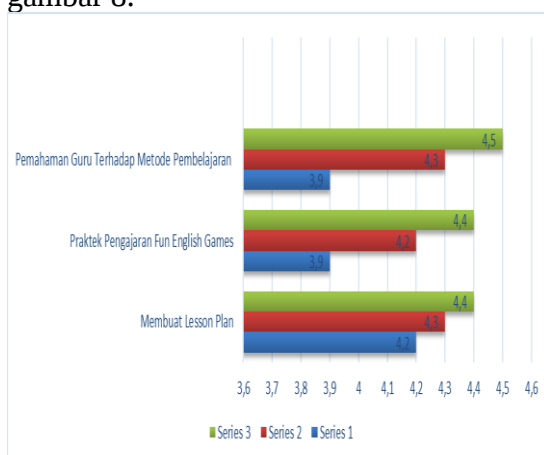
Gambar 6. Typing Paragraphs for Speed

Hal ini akan meningkatkan penulisan peserta didik menjadi lebih baik dalam writing. Materi selanjutnya yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai lesson plan, yaitu rencana pembelajaran sebelum mengajarkan Bahasa inggris. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru dalam merencanakan aktivitas sehingga terciptanya class yang active dan fun. Adapun salah satu lesson plan yang diuji cobakan seperti berikut.

The aims of Lessons (language/skills): By the end of the lesson, Students are able to : • Develop their skill of English Vocabulary	
Personal aims: To reduces my TTT To follow my scripted instruction	
ACTIVITIES AND DETAILED PROCEDURE	
Warming Up	: Review the previous Lessons Open class in <u>Whatsapp</u> Group
Lead In	• Elicite • Ask Students to Say the Alphabet by voice note • Think of a word that should be familiar to the learners, and draw a dash for each letter.
Activities	• Invite the learners to call out letters which they think may be in the word. • If a learner guesses correctly, write the letter above the appropriate dash. • Ask students to open the word connect application • Ask Ss to do the games • Then make the video during paling games. • Sent group • Give the evaluation • Give rewards to the students

Gambar 7. Lesson Plan

Setelah memberikan pelatihan tentang lesson plan, materi selanjutnya yaitu meminta guru-guru untuk mempraktekkan lesson plan tersebut sesama mereka agar mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil evaluasi dari kegiatan ini dapat di lihat pada gambar 8.



Gamabr 8 . Hasil Keterampilan Dan Kemampuan Guru

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan dan kemampuan guru dalam pelatihan metode pengajaran fun English games semakin tinggi, meningkat dan baik. Dengan adanya peningkatan tersebut maka dapat dilihat

bahwa guru-guru sangat bersemangat dalam mengikuti pelatihan tersebut. Dan hal itu juga dilihat dari peningkatan guru yang awalnya belum tau dan akhirnya sudah mengetahui metode-metode baru yang menyenangkan dalam mengajarkan Bahasa Inggris. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Darwis (M. Darwis, dkk, 2019) (Bates, 2019)kompetensi guru memiliki efek terhadap pembelajaran yang baik, semakin baik kompetensi guru, maka kualitas pembelajaran akan jadi lebih baik.

Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di MAS NU Batahan. Setelah pelatihan ini diharapkan guru-guru dapat mengaplikasikan platforms tersebut di kelas group nya masing-masing. Agar pelatihan ini berdampak baik dan memudahkan komunikasi maka tim pengabdi membuat group whatsapp untuk forum dalam bertanya jika ada dikemudian harinya ada masalah yang didapatkan.

SIMPULAN

Berdasarkan pelatihan metode pembelajaran fun english games using application yang dilaksanakan di Sekolah MAS NU Batahan, maka dapat disimpulkan bahwa Kapasitas Sumber daya yaitu Guru, sangat meningkat. Hal ini telah dilihat dari keterampilan guru dalam memahami metode pengajaran fun English games, dan kemampuan guru dalam mempraktekkan metode tersebut di group kelasnya.

Selain itu guru juga mampu mengaplikasikan lesson plan yang sudah diajarkan oleh tim pengabdi. Saran dari pelatihan ini, kiranya guru-guru dan tim pngabdi lainnya dapat mengembangkan metode-metode pengajaran yang sudah diberikan menjadi lebih baik dan bertambah, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Guru-guru Sekolah Madrasah Aliyah NU Batahan yang telah memberikan dukungan penuh dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan sebagai mitra PKM, dan ucapan terima kasih juga diberikan kepada Dosen-dosen Bahasa Inggris yang juga ikut serta membantu keberlangsungan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zaabi, H. K. (2021). THE IMPACT OF COVID-19 ON ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN OMAN. *International Journal of English Language Teaching*, 14-19.
- Andrew Wright. (2018). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge Publisher Press.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age (Second Edi)*. USA: Tony Bates Associates Ltd.
- Batubara, H. H. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5-21.
- Butler, W. (2017). Motivational elements of digital instructional games: a study of young L2. *SAGE Journals*, 735-750.
- Darwis, M. dkk. (2019). Pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kualitas proses pembelajaran pada paket keahlian administrasi

perkantoran di SMK Negeri 1 Gowa. *Jurnal Ad'ministrare*, 105-112.

- G, H. (2017). *Exploring English language teaching: language in action*. UK: Routledge.
- Gandes, T. (2020). 10 Games terbaik untuk Mempermudah Pembelajaran Bahasa Inggris. Pare: Kampung Inggris: <https://parekampunginggris.co/10-game-android-untuk-mempermudah-dan-memperlancar-bahasa-inggris-anda/>.
- Hadfield, J. (2019). *Beginner's Communication Games*. New york: Longman.
- Irawan, F. (2021). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa. *media neliti*, 1-5.
- Mustapha Chmarkh, M. (2021). A DIALOGIC TEACHING APPROACH TO UNDERGRADUATE ESL INSTRUCTION. *International Journal of English Language Teaching*, 1-13.
- Pratiwi, R. (2020). *English Games For Beginners*. Medan: Madina Publisher.
- Savignon, S. J. (2017). Communicative competence. *The TESOL Encyclopedia of English*. UK: Longman.
- WHO . (2021). *WHO Corona Virus Dashboard*. New York: World Health Organization.