

Penerapan Games Dalam Pembelajaran English Math Bagi Anak SDN 54 Tuarang Kabupaten Pangkep

Nana Erna¹, Nurfajriah Basri²,

Universitas Sawerigading Makassar

¹⁾nanaerna.unsa@gmail.com, ²⁾nurfajriahbasri@gmail.com

ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diberi tema "Fun Learning English Math dengan Media Games di SDN 54 Tuarang Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ditujukan, khususnya untuk siswa kelas V SDN 54 Tuarang kabupaten Pangkep dengan bermacam model games yang diterapkan kepada anak-anak agar mereka termotivasi untuk belajar bahasa inggris dan matematika. Gamesnya adalah Math Scavenger Hunt, Word Match, Spelling Bee, Crossword Puzzle, Board Race, Simon Says. Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari di sekolah. Hasil dari kegiatan PKM khususnya penerapan games dalam pembelajaran matematika dan Bahasa inggris mendapat respon positif baik oleh pihak sekolah maupun pemerintah setempat. Dengan penerapan games peserta didik terkhusus siswa kelas V di SDN 54 Tuarang semakin termotivasi dalam belajar.

Keywords: *Games, Fun Learning. English-Math*

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi ini, bahasa Inggris sudah tidak dianggap sebagai sesuatu yang asing lagi bagi pelajar di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi yang menuntut penguasaan bahasa Inggris, pembelajaran bahasa Inggris sudah dilakukan sejak dini. Dengan pengenalan bahasa Inggris sejak dini, anak akan mempunyai pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Anak juga akan dengan mudah mengakses dunia informasi dan teknologi.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Pengertian berkomunikasi yang dimaksudkan adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana (Depdiknas, 2003: 13). Oleh karena itu, bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini kepada anak didik. Pada tingkat yang sangat dasar, anak didik dapat dikenalkan pada pengetahuan lisan bahasa Inggris yang baik dan benar.

Selama ini bahasa Inggris seringkali menjadi hal yang sulit bagi siswa. Bahasa Inggris itu dianggap tak menarik karena pembelajarannya yang konvensional. Untuk membuat bahasa Inggris menjadi alat komunikasi dan tak melulu hapalan, diperlukan

metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan metode games atau permainan serta multimedia bisa menjadi salah satu dari sekian upaya yang bisa dilakukan untuk membuatnya menarik. Seorang pengajar bahasa Inggris juga harus kreatif dalam memberikan sumber belajar dan terus memperhatikan perkembangan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga anak kurang tertarik. Untuk menambah minat belajar anak terhadap materi bahasa Inggris, maka perlu adanya upaya seperti pemberian stimulus atau rangsangan yang baik bagi lingkungan pembelajaran anak. Salah satu stimulus bagi lingkungan belajar anak adalah dengan mengadakan aktivitas belajar yang menarik, atraktif, dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain. Seperti yang dikatakan oleh Santrock (2002: 272-273), “permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.” Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono, 2009: 144).

Games telah menjadi bagian dari kehidupan anak karena terasa menyenangkan dan mengasyikkan. Belajar bahasa Inggris dengan media games dianggap cukup efisien karena materi pelajaran diaplikasikan ke dalam bentuk permainan sehingga tidak membosankan. Games bahasa Inggris juga amat berguna untuk meningkatkan antusiasme di dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan ada banyak games yang komunikatif dan kolaboratif sehingga bisa menarik keterlibatan murid di dalam proses pembelajaran. Beberapa contoh games yang bisa diterapkan untuk belajar bahasa Inggris adalah Word Match, Spelling Bee, Crossword Puzzle, Board Race, Simon Says, dll. Games tersebut dapat diterapkan sesuai dengan usia dan kemampuan murid.

SDN 54 Tuarang menerapkan Kurikulum 2013 (K-13) dimana bahasa Inggris tidak menjadi salah satu mata pelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Dengan tidak adanya mata pelajaran Bahasa Inggris, banyak siswa yang sangat kurang kemampuan berbahasa Inggrisnya. Pada tahun 2017 yang lalu, para murid SDN 54 Tuarang telah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan PkM “Bahasa Inggris Pintar di SDN 54 Tuarang”. Para guru dan murid sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Akan tetapi, cara pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa perlu mendapatkan perhatian. Siswa kurang antusias jika pembelajaran bahasa Inggris dilakukan hanya dengan metode ceramah dan latihan soal. Berangkat dari pengalaman yang ada, cara pembelajaran bahasa Inggris yang sangat disukai oleh para murid adalah dengan media games.

METODE

Pihak mitra menyarankan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang bisa menarik minat dan antusias siswa. Siswa yang kurang pengetahuannya dalam bahasa Inggris diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam

menyerap kosa kata bahasa Inggris yang diajarkan. Maka kegiatan lanjutan pengabdian kepada masyarakat di SDN 54 Tuarang. Tim PkM Program Studi Sastra Inggris Universitas Sawerigading Makassar sepakat untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan cara mereview semua materi Bahasa Inggris yang telah diberikan sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa games.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diberi tema “Fun Learning English Math dengan Media Games di SDN 54 Tuarang Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat kali ini ditujukan, khususnya untuk siswa kelas V SDN 54 Tuarang.. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat lanjutan kali ini dilaksanakan untuk memenuhi saran yang sebelumnya telah disampaikan kepada Tim PkM Prodi Sastra Inggris, UNSA bahwa target sasaran PkM menginginkan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media games.

Pada tahap persiapan, pelaksana program kegiatan melakukan kesepakatan dengan mitra. Setelah adanya kesepakatan dengan mitra, pelaksana melakukan sosialisasi dan koordinasi kembali dengan mahasiswa yang dulu pernah berperan sebagai tutor dalam kegiatan PkM sebelumnya di SDN 54 Tuarang. Mereka adalah para mahasiswa pilihan yang sebelumnya dapat dengan mudah handle kelas dengan baik. Kegiatan dilanjutkan dengan penentuan materi yang direview dan pembuatan jadwal kegiatan di lokasi yang telah disepakati.

Setelah tahap persiapan terpenuhi, kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan inti PkM. Pelaksanaan PkM dengan tema “Fun Learning English Math dengan media games di SDN 54 Tuarang. ini dilaksanakan selama 3 hari dengan melibatkan mahasiswa sebagai tutor Bahasa Inggris dan 1 dosen pendamping. Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan, yaitu pada tanggal 4 Maret 2020, para tutor mereview semua materi yang pada PkM sebelumnya pernah mereka ajarkan. Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan, yaitu pada tanggal 5 Maret 2020, para tutor memberi pengarahan games Bahasa Inggris yang akan dilaksanakan untuk memenuhi tujuan utama PkM ini. Pada hari ketiga pelaksanaan kegiatan, ada 36 siswa pada tanggal 4 Maret 2020 yang mengikuti kompetisi Bahasa Inggris yang dikemas dalam games yang disebut English Quiz Competition yang dilaksanakan. Tim PkM mengambil 4 pemenang dalam English Quiz Competition, yaitu Juara I, II, III dan Harapan I.

Muara dari pembelajaran bahasa Inggris dengan media games ini adalah terselenggaranya English Quiz Competition. Tutor mengajak siswa untuk mengulas seluruh materi pembelajaran dengan mengadakan kompetisi yang diikuti seluruh siswa kelas V. English Quiz Competition menjadi sarana bagi siswa untuk menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa Inggris mereka, Secara umum, para siswa dapat mengikuti English Quiz Competition ini dengan baik dan lancar. Siswa mampu dengan

lancar mengucapkan kosa kata dalam bahasa Inggris yang berhubungan dengan animals, fruits and vegetables, numbers, parts of the body, things dan professions. Pembelajaran bahasa Inggris yang sebelumnya dilakukan dengan media games memberi dampak positif pada kemampuan bahasa Inggris para siswa.

Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor pendukung yang memperlancar jalannya kegiatan. Faktor-faktor yang mendukung kegiatan ini antara lain adalah: Antusiasme siswa Kelas 5 pada 4 Maret 2020 dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Keterbukaan Kepala Sekolah dan guru-guru kelas 5 SDN 54 Tuarang dalam menerima kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dasarbagi siswa mereka. Antusiasme mahasiswa program studi Sastra Inggris Fakultas Sastra Universitas Sawerigading Makassar yang berperan sebagai tutor dalam kegiatan ini. Tanggung jawab dosen pendamping yang bersedia memberi bimbingan serta pendampingan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DISKUSI

Kreativitas para mahasiswa sebagai tutor dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan Media Games Bahasa Inggris yang menyenangkan yang membuat siswa-siswi SDN 54 Tuarang antusias mengikuti kompetisi berbahasa Inggris tersebut. Penerapan permainan dalam pembelajaran matematika berbahasa Inggris bagi anak SDN (Sekolah Dasar Negeri) dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap dua mata pelajaran ini. Berikut adalah beberapa ide dan strategi untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran English Math di SDN:

1. Math Bingo dengan cara membuat kartu bingo matematika dengan operasi sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian. Gunakan istilah bahasa Inggris saat memanggil angka atau operasi matematika. Anak-anak mencoret angka atau operasi yang dipanggil di kartu mereka. Siapa pun yang mencapai Bingo terlebih dahulu, berhak mengumumkan pemenangnya.
2. Math Puzzles dengan cara membuat puzzle matematika yang memerlukan siswa untuk memecahkan masalah matematika sederhana dalam bahasa Inggris. Misalnya, berikan pertanyaan seperti "If you have 5 apples and you give 2 to your friend, how many apples do you have left?" dan biarkan siswa menjawab dalam bahasa Inggris.
3. Math Board Games dengan cara gunakan permainan papan matematika yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep matematika sederhana dalam bahasa Inggris. Contohnya adalah "Monopoly Math" atau "Math

Scrabble," di mana siswa harus melakukan operasi matematika atau membentuk kata-kata berdasarkan aturan tertentu.

4. Math Relay Race dengan cara bagi siswa menjadi beberapa tim. Setiap tim harus menjawab pertanyaan matematika dalam bahasa Inggris untuk maju ke tahap berikutnya dalam lomba estafet. Pertanyaan dan jawaban dapat disesuaikan dengan tingkat kelas.
5. English Math Storytelling dengan cara gunakan cerita pendek atau cerita yang melibatkan situasi yang memerlukan perhitungan matematika. Ajak siswa untuk membaca cerita ini dan mencatat atau berdiskusi dalam bahasa Inggris tentang bagaimana matematika digunakan dalam cerita tersebut.
6. Math Quiz Show dengan cara membuat permainan kuis dalam bahasa Inggris di mana siswa harus menjawab pertanyaan matematika dalam bentuk yang kompetitif. Kami mengadopsi format seperti "Who Wants to Be a Millionaire" atau "Jeopardy."
7. Math Art Projects dengan cara meminta siswa untuk membuat proyek seni berdasarkan konsep matematika, seperti membuat pola, menghitung sudut, atau menciptakan bentuk geometri. Mereka dapat menyajikan proyek mereka dalam bahasa Inggris dan menjelaskan konsep matematika di baliknya.
8. Math Scavenger Hunt dengan cara membuat daftar tugas yang melibatkan matematika sederhana dan bahasa Inggris, seperti "Find three objects that are shaped like a triangle." Siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas ini.

Selain itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris dan matematika, termasuk menggunakan istilah matematika dalam bahasa Inggris secara konsisten dan mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan pelajaran matematika. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif seperti ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan kedua mata pelajaran tersebut. Selain faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat kegiatan sebagai berikut: Kegiatan akademik and nonakademik mahasiswa yang berperan sebagaitutor menyebabkan keterlambatan pelaksanaan kegiatan. Waktu pertemuan yang terlalu singkat dikarenakan padatnya kegiatanbaik siswa sebagai sasaran kegiatan ini maupun dari pihak pelaksana.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan media games ini merupakan kegiatan yang sangat bermakna baik bagi mitra maupun timplaksana. Tim pelaksana, yaitu para tutor yang mendampingi para siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dapat mengasah kreativitas mereka dalam mengelola sebuah kelas agar para siswa merasa tertarik dan

antusias belajar bahasa Inggris. Kesabaran para tutor juga diperlukan untuk terus mendampingi dan memotivasi siswa yang mempunyai beragam karakter.

Evaluasi akhir kegiatan bersama para tutor menunjukkan bahwa sebagian besar sasaran kegiatan ini dapat dicapai. Belajar bahasa Inggris dengan media games memudahkan para siswa untuk menyerap kosa kata bahasa Inggris yang baru diajarkan. Selain itu, siswa merasakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang kreatif dan menyenangkan. Adanya English Quiz Competition dapat meningkatkan daya saing anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Pernambahan pengetahuan siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris dasar terbukti pada pelaksanaan English Quiz Competition yang menarik antusias siswa siswi SDN 54 Tuarang. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat bertemakan “Fun Learning English Math dengan Media Games di SDN 02 Mojorejo Madiun” berhasil dilaksanakan dengan baik dan lancar.

Rencana Keberlanjutan Program. Dari hasil evaluasi secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Fun Learning English Math dengan Media Games di SDN 54 Tuarang” ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini terlihat dari terpenuhinya hampir semua sasaran yang ingin dicapai. Sebenarnya pihak sekolah menginginkan Tim PkM Prodi Sastra Inggris UNSA untuk terus melanjutkan kegiatan PkM di sekolah tersebut. Namun Tim PkM Prodi Sastra Inggris UNSA mempunyai program kegiatan dan target sasaran lain guna keberlanjutan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan selanjutnya.

PENGAKUAN

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak sekolah SDN 54 Tuarang Kabupaten Pangkep dan pihak yang telah terlibat sehingga penulis dapat melakukan pengabdian dengan data yang akurat.

REFERENSI

- Anas, M., Murti, W., Erna, N., & Syarif, M. N. The Effect of Reciprocal Teaching Learning Model on Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(3).
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-169.
- Murti, W., & Maya, S. (2021). The Effectiveness of Environmental Learning Model On Students' Motivation And Learning Outcomes. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(2), 255-263.

- Mustofa, D., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Jurnal Bahasa dan Linguistik*, 8(2), 110-118.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*, 23(2), 392-402.
- Ulfa, F. (2013). *Media Used By The Teacher In Teaching English For Young Learners At Tk Anak Saleh Malang* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game edukasi matematika untuk sekolah dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59-64.