

Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan “Cat And Mouse” di Desa Sangal Kalimantan Tengah

Debora* dan Sulamit Syeba

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya

Palangka Raya, Indonesia

*debora@fkip.upr.ac.id

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada sekolah tentang salah satu strategi pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan, khususnya di Sekolah Dasar Negeri di Desa Sangal Provinsi Kalimantan Tengah yang diselenggarakan pada tanggal 11 Desember 2019. Salah satu teknik yang dapat dilakukan dalam suatu pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan. Dengan demikian akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk belajar Bahasa Inggris yang dapat dilakukan oleh sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Metode yang digunakan adalah dengan praktik langsung kepada anak didik, sehingga menjadi suatu pengalaman pembelajaran bagi siswa. Siswa mempraktikkan langsung pembelajaran melalui permainan ini pembelajaran tersebut akan melekat dan menjadi pengalamannya. Tanggapan dari siswa melalui wawancara untuk memperoleh tanggapan tentang pembelajaran yang dilakukan diperoleh tanggapan yang positif dan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar Bahasa Inggris lebih lanjut. Hasil tes secara lisan diperoleh 80% siswa dapat menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dalam bentuk permainan akan mudah diingat oleh siswa. Pembelajaran menggunakan permainan adalah salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris, sehingga metode pembelajaran ini dapat dilakukan oleh guru menjadi suatu pilihan dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Game*; Motivasi; Strategi Pembelajaran

Abstract: *This Community Service activity aims to introduce to schools one of the English learning strategies with games, especially in public elementary schools in Sangal Village, Central Kalimantan Province, held on December 11, 2019. One of the techniques that can be done in English learning, namely English learning through games. Thus, it will motivate students to learn English, which schools can use as local content subjects. The method is by direct practice to students so that it becomes a learning experience for students. Learners practice learning directly through this game; the learning will stick and become their experience. The response from students through interviews to obtain feedback on the learning was positive and can increase motivation to learn English further. Oral test results obtained 80% of students can answer correctly. This shows that students will easily remember the material through games. Learning using games is one of the alternative learning methods that can increase students' learning motivation in learning English, so this learning method can be carried out by teachers as an option in English lessons.*

Keyowrds: *Game*; Motivation; Learning Strategy

© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 19 Januari 2023 **Accepted:** 23 Maret 2023 **Published:** 2 Juni 2023

DOI: <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.7677>

How to cite: Debora, D., & Syeba, S. (2023). Pengenalan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode permainan cat and mouse. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 895-901.

PENDAHULUAN

Provinsi Kalimantan Tengah (Kalteng) pada awalnya terdiri dari empat kabupaten, yakni Kabupaten Kotawaringin Timur, Kotawaringin Barat, Kabupaten Kapuas, kabupaten Barito dan satu kota, yaitu kota Palangka Raya yang kemudian berkembang menjadi 13 kabupaten (Kabupaten Barito Selatan, Barito Timur, Barito Utara, Gunung Mas, Kapuas, Katingan, Kotawaringin Timur, Kotawaringin Barat, Lamandau, Murung Raya, Pulang Pisau, Seruyan), dan satu kota Palangka Raya (Wikipedia, 2022). Dengan luas wilayah yang cukup luas, maka pemerataan pendidikan juga belum maksimal. Sedangkan pemerataan dan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Hakim, 2016). Dengan demikian kegiatan PkM ini sebagai salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh dosen dalam memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai salah satu solusi untuk mengatasi sebagian permasalahan kesenjangan pendidikan di kota dan di desa, baik pada pemerataan pendidikan juga akses pendidikan terutama dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu daerah di Provinsi Kalteng, yakni Kabupaten Gunung Mas dengan ibu kota Kuala Kurun, yang memiliki luas wilayah 10.805,00 km², terdiri dari 12 kecamatan, 13 Kelurahan dan 114 desa. Pada Kecamatan Rungan Hulu, kelurahan Rabambang, Desa Sangal yang memiliki satu sekolah Dasar, yakni SDN I di desa Sangal yang menjadi sasaran untuk dapat melakukan kegiatan PkM. Kegiatan PkM yang hendak dilaksanakan adalah berkaitan dengan kegiatan pengenalan Bahasa Inggris kepada murid-murid SD di

Sangal. Dengan kegiatan Pengabdian yang dilakukan ini merupakan suatu tindak nyata untuk memberikan sumbangsih ilmu bagi masyarakat khususnya siswa di pedalaman yang akses pendidikannya jauh dari kota, dimana ada perbedaan pendidikan dan di kota terutama dari sarana prasarana, aksesibilitas dan tenaga ahli yakni guru (Surya, 2012). Kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif dari salah satu pemecahan permasalahan adanya ketimpangan pendidikan di pedesaan dan perkotaan khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

Bahasa Inggris menjadi salah satu yang direkomendasikan oleh Menteri Nadim yang harus mulai diajarkan kepada anak Sekolah Dasar (SD) selain belajar *coding* yang sangat diperlukan dalam dunia global saat ini. Pelatihan Bahasa Inggris kepada anak-anak SD di desa Sangal ini merupakan awal pengenalan bagi mereka untuk memperkenalkan kepada guru dan murid bahwa belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara bermain. Anak-anak usia SD adalah usia yang tepat untuk mulai menanamkan suatu pengertian yang penting akan keterampilan dalam berbahasa yang akan menunjang pendidikan masa depan mereka (Maili, 2018).

Kehadiran kami sebagai dosen dalam melakukan PkM di SD Desa Sangal ini lebih kepada memotivasi dan memberikan contoh untuk melakukan pembelajaran Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan kepada siswa yang juga sebenarnya dapat menjadi suatu alternatif metode mengajar pelajaran lain agar pelajaran itu bermakna dan menyenangkan kepada siswa. Sejalan dengan berubahnya zaman di era global ini dengan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan

komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, maka guru harus dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat yang dapat menggali potensi anak didik, sehingga pembelajaran jadi bermakna (Yamin, 2017). Sehingga dengan ini ditawarkan suatu pembelajaran melalui permainan kepada anak-anak SD yang juga dapat menginspirasi guru dalam memilih metode, pendekatan atau model belajar yang menyenangkan bagi anak didik. Hasil penelitian tentang penggunaan lagu dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan 84,2% siswa sangat setuju mempelajari bahasa Inggris dengan lagu (Nurdiawati, 2019)

Minimnya cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pengenalan Bahasa Inggris mendorong untuk dilakukannya pengenalan pembelajaran Bahasa Inggris di SD tersebut melalui kegiatan PkM yang dilakukan secara mandiri. Model pembelajaran yang dipilih dalam pelatihan ini adalah model atau permainan, mengingat secara psikologis anak-anak SDs pada umumnya masih berada pada tingkat intelektual kongkrit. Adapun metode pembelajaran yang digunakan ini adalah untuk memberikan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tidak akan takut lagi untuk melatih diri berbicara. Terutama untuk level sekolah dasar, di mana cara pembelajaran yang interaktif, seperti permainan yang bisa menggugah mereka untuk lebih menikmati proses dalam belajar mengajar, khususnya dalam belajar berkomunikasi dalam bahasa asing. Pembelajaran yang bagus bukan hanya interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga interaksi antara siswa dengan siswa dan sumber belajar yang lain seperti lingkungan dan buku-buku ajar yang digunakan.

Kegiatan PkM ini digunakan model pembelajaran dengan permainan dengan judul “*Cat and Mouse Game*”, dalam proses belajar yang diharapkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan

tidak mudah bosan dalam pembelajarannya. Metode pembelajaran permainan *cat and mouse* ini adalah metode pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam melakukan suatu percakapan. Metode pembelajaran dengan *game* ini seyogyanya adalah sebagai stimulus yang akan menimbulkan respon dan jika dikaitkan dengan teori belajar koneksi akan memberikan suatu pengalaman belajar yang diharapkan, sehingga belajar bisa menjadi kebiasaan yang sesungguhnya, karena belajar Bahasa Inggris dimulai dari kebiasaan (Hill, 2011).

Model pembelajaran dengan permainan *Cat & Mouse* ini siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar bahasa asing dalam berkomunikasi yang dalam pelaksanaannya dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas yang dengan cara yang sesuai. Permainan ini dapat menghilangkan perasaan rendah diri pada siswa, karena ada perasaan tertekan yang kemungkinan terjadi pada siswa seperti perasaan malu untuk berbahasa Inggris. Jadi, dengan digunakannya metode pembelajaran dengan permainan ini diharapkan dapat mengurangi rasa malu dari siswa yang merasa kemampuannya mungkin tidak sebaik temannya dan bisa memberikan motivasi kepada siswa untuk memperbaiki pembelajarannya sendiri (Akour et al., 2020). Dengan metode pembelajaran demikian, guru tidak saja dapat meningkatkan kemampuan murid dalam pembelajaran melainkan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar bahasa asing dan ini merupakan ketrampilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Jaya & Kendari, 2017).

Penggunaan *game* oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris membantu siswa agar lebih terampil dalam mempelajari bahasa yang sedang dipelajari seperti halnya penelitian yang dilakukan Juni (Asadi & Suryana, 2020; Firdaus & Muryanti, 2020; Hartiwi, 2021). Demikian juga hasil penelitian

untuk penggunaan *game* pada pembelajaran Bahasa Inggris sudah sesuai dengan konsep dan perancangan. *Game* juga mendapat tanggapan yang baik dari siswa (Natalia et al., 2019). Dengan *game* juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Hal ini terlihat di saat mereka yakni siswa antusias melakukan pembelajaran Bahasa Inggris ini. Dengan demikian kegiatan PkM ini memiliki tujuan: (1) memperkenalkan kepada sekolah Mitra khususnya di SDN I di desa Sangal dengan pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan, dan (2) Memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

Manfaat kegiatan ini bagi sekolah bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat direkomendasi kepada guru untuk digunakan dalam pembelajaran pada umumnya tidak hanya pada pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan manfaat bagi guru dapat menambah wawasan dalam pemilihan metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Manfaat bagi siswa selain memberikan pengalaman yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran juga diharapkan memberikan motivasi untuk belajar Bahasa Inggris selanjutnya.

METODE

Tempat kegiatan pelaksanaan PkM berada di SDN I Desa Sangal Kecamatan Rabambang Kabupaten Gunung Mas, seperti yang tertera pada Gambar 1. Kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2019.



Gambar 1 SD Negeri Sangal
Metode yang digunakan dalam PkM ini adalah dengan metode

demonstrasi adalah metode mengajar dengan memberikan contoh atau diperagakan (Hakim, 2009). Sebelum melakukan demonstrasi kepada siswa diberikan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari melalui *game cat and mouse* ini. Langkah-langkah kegiatan PkM dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama, Persiapan, Pelatih mempersiapkan bahan/materi yang akan disampaikan, yakni materi pengenalan diri yang meliputi: Kalimat sapaan (*good morning, good afternoon, good evening*); Pengenalan nama (*My name is....*(nama anak); Pengenalan asal dan tempat tinggal (*I am from....*(kota asal anak); Pengenalan keluarga (*I have* (jumlah) brothers/sister); pengenalan hobi (*My hobby is....*(satu hobi), *My hobbies are....*(lebih dari satu hobi). Materi tambahan adalah tentang warna-warna dan menyebutkan bilangan dalam bahasa Inggris.

Tahap kedua, demonstrasi/praktik dilakukan setelah anak-anak mendapatkan penjelasan dari materi-materi pengenalan tersebut. Praktik permainan yang dilakukan berdasarkan *game cat and mouse*. Siswa berdiri melingkar, sedangkan pelatih atau guru berada di tengah lingkaran. selanjutnya Siswa dibagi dalam dua kelompok, yakni kelompok *cat* dan *mouse*. Guru menjelaskan kepada siswa aturan permainan. Permainan dimulai dengan guru terlebih dahulu sebagai *Cat*. Pertanyaan pelatih atau guru harus sejalan dengan tema pelajaran secara keseluruhan. Ambil, misalnya, tema "pengantar". Pertanyaan berikut seharusnya tentang "pengenalan", seperti "Siapa nama Anda?" Di mana kau berada? Soal dan cara menjawabnya harus dikuasai sebelum permainan dapat dimulai. Siswa yang tidak dapat merespon beralih ke *Cat* dan melanjutkan bermain. Guru bertugas memonitor permainan tersebut dan segera memperbaiki jika ada kesalahan yang dilakukan siswa. Umpan balik terhadap

apa yang dilakukan siswa segera dilakukan supaya siswa dapat segera memperbaiki kesalahannya.

Tahap ketiga, evaluasi yang dilakukan untuk menilai keberhasilan dari pengabdian ini adalah memberikan tes lisan untuk masing-masing siswa dan menanyakan pendapat siswa setelah kegiatan dilakukan. Tes lisan disusun

sesuai dengan materi pengenalan bahasa Inggris yang telah dilakukan dalam permainan tersebut. Indikator keberhasilan dari tes lisan ini diukur dari skor persentase jumlah siswa yang menjawab benar dibandingkan dengan jumlah siswa secara keseluruhan. Kategori keberhasilan tes adalah sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Skor Tes

No	Skor (%)	Kategori	Keterangan
1	80 - 100	Baik	Berhasil
2	69 - 79	Sedang	Cukup Berhasil
3	30 - 50	Kurang	Kurang berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan *Cat and Mouse* dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2 Pembelajaran dengan Permainan "Cat and Mouse"



Gambar 3 Suasana Kegembiraan Setelah Pembelajaran

Gambar 2 dan 3 menunjukkan bahwa pengenalan pelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang dilakukan dengan cara melakukan suatu permainan adalah pembelajaran yang menyenangkan dan memang menjadi bagian yang utama dalam pembelajaran anak (Lucas, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat

mengarahkan siswa pada kemampuan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan siswa dalam kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif (Frydenberg & Andone, 2011). Sekalipun mata pelajaran Bahasa Inggris belum dimasukkan pada kurikulum, tetapi masih ada peluang untuk pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran Mulok. Hal ini tidak bertentangan dengan Kebijakan Pemerintah, yakni Keputusan Mendikbud nomor 060/U/1993, yang berwenang menentukan suatu mata pelajaran sebagai muatan lokal adalah Kepala Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal, Pendidikan Tinggi) tingkat II (kota atau kabupaten) dengan persetujuan Dinas Pendidikan dengan ketentuan bahwa muatan lokal berupa bahasa Inggris dimaksudkan untuk memberikan kompetensi memahami keterangan lisan dan tulisan serta ungkapan sederhana."

Selain itu, dalam surat keputusan ini disebutkan bahwa pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat dimulai di kelas IV (Sudrajat, 2015) yang juga menuntut adanya pembelajaran Bahasa Inggris pada SD, maka perlu adanya suatu strategi yang tepat dan juga menyenangkan bagi anak didik untuk bisa belajar. Mengapa Bahasa Inggris perlu pada SD? Pembelajaran Bahasa Inggris

pada usia anak-anak SD bahkan pada anak-anak usia dini belajar bahasa lebih mudah ditangkap, bahkan untuk era digital saat ini di mana semua di kehidupan tidak asing lagi untuk menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengantarnya (Firdaus & Muryanti, 2020). Dengan digunakannya bahasa Inggris akan lebih mudah untuk menerima teknologi yang digunakan. Ditambahkan pula olehnya bahwa dengan menggunakan Bahasa Inggris pada SD akan menjadi hal yang tidak berat bagi anak-anak dalam mempelajari bahasa Inggris apabila dilakukan dengan metode yang tepat (Maili, 2018).

Setelah kegiatan dilakukan kepada siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan tentang apa yang telah dipelajari. Dari 25 orang peserta terdapat 20 orang yang menjawab benar, sehingga dapat disimpulkan 80% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar yang berarti kegiatan PkM ini dikategorikan berhasil. Hal ini juga menunjukkan bahwa dengan metode yang tepat dalam suatu pembelajaran akan menghasilkan peningkatan pembelajaran yang signifikan. Sebab sebelum diberikan pengenalan pelajaran Bahasa Inggris tersebut siswa di SD di desa Sangal yang bisa menjawab pertanyaan hanya 10 % saja. Hal ini mereka dapat bukan karena diajarkan oleh guru selain belajar sendiri di rumah bersama orang tua yang memiliki latar pendidikan sebagai guru dan orang tua yang memperhatikan pendidikan anaknya.

Respon guru dan siswa setelah kegiatan PkM yang dilakukan sangat baik dan siswa termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Secara kasat mata tidak ada perbedaan yang mendasar kemampuan anak-anak di desa dengan di kota jika benar-benar diajarkan dengan baik. Selanjutnya kegiatan pengabdian pengenalan Bahasa Inggris bisa dilanjutkan dengan bimbingan Bahasa Inggris kepada anak-anak usia sekolah Dasar (Rosaria & Novika, 2018).

SIMPULAN

Kegiatan PkM di desa Sangal telah berhasil (1) memperkenalkan kepada sekolah Mitra khususnya di SDN I di desa Sangal dengan pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan, dan (2) Memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

Kegiatan PkM yang telah dilakukan ini masih ada yang perlu diperbaiki pada masa yang akan datang, yakni untuk tes kepada siswa tidak hanya dilakukan secara lisan tetapi juga secara tertulis. Demikian pula untuk evaluasi keberhasilan tidak hanya menggali pendapat dengan wawancara tetapi dapat juga melalui angket. Sehingga pada PkM berikutnya persiapan dosen dapat maksimal untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akour, M., Alsghaier, H., & ... (2020). Game-based learning approach to improve self-learning motivated students. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 12(2), 146-160.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan Snakes and Ladders terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2993–3006.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Frydenberg, M., & Andone, D. (2011). Learning for 21 st Century Skills. *International Conference on Information Society (i-Society)*, 314–318.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. CV. Wacana Prima.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang

- Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Hartiwi, J. (2021). Pengaruh game hide a word terhadap kemampuan berbicara bahasa inggris siswa. *Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(2), 160–165.
- Hill, W. F. (2011). *Theories of Learning (terjemahan)*. Nusa Media.
- Jaya, H. N., & Kendari, U. M. (2017). *Keterampilan Dasar Guru Pendidikan Nasional Guru adalah Menurut Undang-undang*. 17(1), 23–35.
- Lucas, F. M. M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237 (June 2016), 908–913.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa inggris pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Natalia, S. A. M. K. D., Aditya, I. G. A., & Putra, I. N. A. S. (2019). Education game in english learning center of english is easy. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 102–107.
- Nurdiawati, D. (2019). Persepsi Siswa terhadap pembelajaran bahasa inggris berbasis lagu di sd negeri 1 jati sawit. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 159–170.
- Rosaria, D., & novika, h. (2018). bimbingan belajar bahasa inggris bagi anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) di desa semangat dalam rt.31handil bhakti. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 2(2), 13–19.
- Sudrajat, D. (2015). Studi tentang pelaksanaan pengajaran bahasa inggris di sd kota tenggarong. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 9(1), 13.
- Surya, P. (2012). Pemetaan pendidikan (education mapping) sebagai dasar meningkatkan layanan pendidikan 1. *Universitas Negeri Yogyakarta, 2011*, 4–5.
- Wikipedia. (2022). *Daftar Kabupaten dan Kota di Kalimantan Tengah*. Media Wiki. https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_kabupaten_dan_kota_di_Kalimantan_Tengah
- Yamin, M. (2017). Metode pembelajaran bahasa inggris di tingkat dasar. *Jurnal Pesona*, 1(5), 82–97.