

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ICT GAME* INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BULELENG

Ni Made Ratminingsh, I Gede Budasi, I Gede Batan
Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni
Email: made.ratminingsih@undiksha.ac.id

Ringkasan Eksekutif

Dengan semakin mengglobalnya dunia, Bahasa Inggris memegang peran sentral dalam berkompetisi secara internasional. Berdasarkan fakta ini pemerintah memberikan peluang agar Bahasa Inggris diperkenalkan sejak dini di SD sebagai materi muatan lokal. Salah satu komponen penting dalam menyukseskan sebuah pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SD di Kecamatan Buleleng dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode pelaksanaan program adalah *technology transfer*, yaitu melalui pelatihan penggunaan teknologi dalam hal ini berupa ICT game interaktif *and in-service training* yang berupa pelatihan dan pendampingan ke-4 sekolah perwakilan dari 24 SD yang mewakili 17 kelurahan di Kecamatan Buleleng. Dari 17 kelurahan sebanyak, 24 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris diberikan pelatihan menggunakan media pembelajaran ICT Game Interaktif dan merancang skenario pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan ICT game interaktif. Selanjutnya, setiap perwakilan kelompok berlatih melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang dirancang melalui *peer teaching*. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pendampingan yang melibatkan 4 guru pada 4 SD perwakilan wilayah timur, barat, selatan, dan utara Kecamatan Buleleng. Hasil kegiatan pelatihan membuktikan bahwa (1) kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran ICT game interaktif dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dengan nilai efektivitas 91, 67 yang terkategori sangat baik. (2) adanya peningkatan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil pendampingan dan observasi kelas dengan menggunakan lembar penilaian N1 dan N2 yakni dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Dalam mempersiapkan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan peningkatan dari pendampingan 1 sebesar 90% menjadi 92% pada pendampingan 2, yang terkategori sangat baik. Selanjutnya, dalam melaksanakan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan 90% pada pendampingan 1 menjadi 92% pada pendampingan 2 dengan kategori sangat baik. Di samping itu, peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang dapat dibuktikan dari skor 69,88 (terkategori cukup) sebelum diajar dengan menggunakan ICT game interaktif menjadi 87, 15 (terkategori sangat baik) setelah diajar dengan ICT game interaktif. Motivasi belajar siswa adalah 89 yang mengindikasikan mereka memiliki motivasi yang sangat baik dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan ICT game interaktif.

Kata-kata Kunci: *ICT game interaktif, media, pelatihan, pendampingan*

Executive Summary

In this globalized era English plays a central role for international competition. This fact leads the government to give the opportunity to introduce English in the primary schools as the local content subject. One of the important components to make learning successful is instructional media, which is used by the teacher during teaching and learning process. The purpose of this social service program is to assist elementary school teachers in Buleleng district to improve their knowledge and skill in using ICT based interactive game and to improve the students' motivation and learning achievement. The method of the program was technology transfer which was conducted through training in using technology in this case ICT based interactive game, and in-service training in which the participants were given training and direct tutorial to the 4 representative schools representing 24 elementary schools of 17 sub-districts in Buleleng district. From those 17 sub-districts, there were 24 teachers, who taught English subject, were given training to use ICT based interactive game, which further was followed with designing a simple teaching scenario in the group. One representative of the 4 groups was then appointed to practice teaching simulation in the form of peer teaching. The program was continued with direct tutorial to the 4 representative schools involving 4 teachers representing eastern, western, southern, and northern parts of Buleleng district. The results of the program proves that (1) the training of using ICT based interactive game was valued very effective in improving the teachers' knowledge and skills with the total score of effectiveness 91.67 categorized as very good, (2) there was improvement in the teachers skills in designing the lesson plan and conducting instruction shown from the result of direct tutorial and classroom observation using N1 and N2 forms. In designing the lesson plan, the teachers' skill was 90% in the first tutorial which became 92% in the second tutorial categorized as very good, while in conducting instruction, the teacher's skill also had similar result 90% in the first tutorial which became 92% in the second tutorial. Furthermore, the students' achievement also shows improvement after being taught using ICT based interactive game, that is from 69.88 (categorized as moderate) which became 87.15 (very good). In terms of motivation, the score was 89, which means that the students had a very good motivation in studying English with the use of ICT based interactive game.

Key Words: *ICT based interactive game, media, training, tutorial*

A. PENDAHULUAN

Kurikulum muatan lokal sudah diberlakukan sejak tahun 1994, dan salah satu mata pelajaran sebagai mata pelajaran muatan lokal adalah Bahasa Inggris. Dalam kurikulum 2013 sekolah dasar, pemerintah tidak mengatur secara eksplisit pembelajaran Bahasa Inggris, namun di Propinsi Bali khususnya di Kabupaten Buleleng Bahasa Inggris tetap diajarkan di SD sebagai mata pelajaran muatan lokal. Hal ini dapat dibuktikan dari wawancara dengan 9 kepala SD di Kabupaten

Buleleng bahwa mereka masih memberikan 2 jam pelajaran untuk pembelajaran bahasa Inggris dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. Bahkan beberapa SD ada yang mengajarkan Bahasa Inggris dari kelas 1.

Oleh karena Bahasa Inggris tidak menjadi perhatian khusus pemerintah, maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dari guru yang mengajarkannya mayoritas tidak berlatar belakang pendidikan Bahasa Inggris, tetapi tamatan

PGSD yang biasanya dipegang oleh guru kelas, sehingga pembelajaran yang diajarkan cenderung kurang tepat, yang hanya mengandalkan kemampuan seadanya, dan lebih menekankan pada penggunaan LKS dengan media gambar yang terbatas ada di buku LKS.

Hasil wawancara Ratminingsih dan Budasi (2014; 2015) membuktikan bahwa guru sangat jarang bahkan cenderung tidak pernah menggunakan media pembelajaran inovatif, mereka hanya mengandalkan buku teks dengan visualisasi gambar yang ada di dalamnya. Mereka mengakui walaupun ada komputer dan LCD di sekolah, fasilitas tersebut belum digunakan karena belum tersedia CD pembelajaran. Dari hasil wawancara 9 guru Bahasa Inggris di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng (Ratminingsih & Budasi, 2014; 2015), para guru menegaskan bahwa mereka sangat memerlukan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membuat pelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Disamping itu mereka juga menegaskan perlunya diberikan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran supaya dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih baik dan menarik. Hal ini dapat diupayakan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran ICT based game interaktif.

Melalui pelatihan ini, para guru dapat menimba pengetahuan dan meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang masih suka bermain dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

mereka dalam Bahasa Inggris. Hal ini ditegaskan oleh Naz dan Akbar (2008) bahwa media memegang peranan penting bagi peserta didik khususnya anak-anak yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Menurut Rao (2014), Sabanci, dkk. (2014), dan Qondias, dkk. (2016), media mempunyai tempat yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Media adalah alat yang digunakan selama proses belajar untuk membuat komunikasi dan interaksi lebih menarik. Secara spesifik Naz dan Akbar (2008) menekankan bahwa media bermanfaat baik bagi guru maupun bagi peserta didik, antara lain mengefisienkan waktu, meningkatkan ketertarikan dan perhatian, menjelaskan ide, memperkuat konsep, dan membantu ingatan mereka. Yassaei (2012) menyatakan bahwa salah satu cara yang paling terkenal untuk menciptakan konteks bermakna untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah melalui penggunaan media, yang dapat ditampilkan melalui berbagai format, seperti cetak, audio, dan visual. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemp (1980 dalam Ramendra dan Ratminingsih, 2006; 2007) menegaskan beberapa kontribusi dari pemanfaatan AVA sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Membuat pendidikan lebih produktif, yaitu dengan menggunakan AVA dapat meningkatkan capaian

pembelajaran karena AVA dapat menyediakan pengalaman-pengalaman kepada siswa yang tidak perlu dijelaskan oleh guru.

- (2) Membuat pendidikan lebih individual, yaitu melalui penyediaan berbagai variasi AVA, pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan kesenangan siswa.
- (3) Membuat pembelajaran lebih cepat, yaitu dapat menjembatani adanya gap yang ditemui di dalam dengan di luar kelas.
- (4) Memberikan akses pendidikan yang sama bagi semua siswa, dalam situasi apa pun dan di mana pun.
- (5) Membuat pembelajaran lebih ilmiah, bahwa pemanfaatan AVA adalah merupakan satu komponen dari teknologi pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris, Scott dan Ytreberg (2000) menjelaskan bahwa dunia fisik merupakan cara utama untuk menyampaikan makna kepada anak-anak. Oleh karena itu, berbagai variasi penggunaan alat bantu sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing. Pelajaran akan jauh lebih mudah dan lebih menarik jika benda-benda atau objek serta bahasa digunakan secara optimal dalam menyampaikan makna. Csabay (2006:24) menambahkan bahwa motivasi sangat penting dalam belajar bahasa dengan membawa sesuatu yang luar biasa dan baru dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Csabay, Shin (2006) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar diperlukan adanya alat pendukung berupa alat-alat bantu visual, mainan, boneka atau

objek-objek lain yang berwarna-warni, yang sesuai dengan cerita atau lagu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih mudah dipahami. Dari semua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat membuat proses pembelajaran berhasil. Media yang dikemas dengan menarik dapat memotivasi siswa untuk mau dan mempertahankan belajarnya, mempermudah proses belajar, membuat pembelajaran efektif dan efisien, dan kemudian meningkatkan hasil belajar.

Saat ini bukan hanya orang dewasa, anak-anak sudah mengenal bahkan lebih familiar dengan games online yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). ICT

merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada abad ke-21 ini. Dengan kemajuan ICT ini, maka dunia pendidikan mau tidak mau harus mengikuti perkembangan jaman dengan memasukkannya ke dalam ranah pembelajaran. Menurut Fu (2013), ICT adalah semua perangkat meliputi komputer, internet, dan sistem penyampaian elektronik, antara lain radio, televisi, dan proyektor yang secara luas digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Adapun manfaat dari ICT adalah (1) informasi lebih cepat diperoleh, (2) munculnya metode-metode baru dalam pembelajaran, dan (3) lebih memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan ICT dalam pembelajaran yang paling sederhana adalah penggunaan power point. Lebih jauh dijelaskan oleh Pambudi (2013) bahwa penggunaan teknologi dalam

pembelajaran dapat membuat pembelajaran efektif dan efisien, menarik, menantang, merangsang daya kreativitas, sementara itu Gordon (2007) menegaskan bahwa ICT dapat lebih memotivasi dan membangun sikap positif anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menciptakan konteks aktivitas yang bermakna dan komunikatif, dan pemanfaatan kombinasi teks, gambar dan suara dengan bantuan teknologi dapat meningkatkan kompetensi bahasa reseptif dan produktif.

Lebih jauh, *games* adalah sebuah aktivitas yang membuat anak bermain. Dalam *games* terdapat esensi hiburan dan kesenangan, sehingga semua anak senang bermain. Wright, dkk. (2006) mendefinisikan: “*Game is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others.*” Elliott dkk. (2000) menambahkan bahwa *games* adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak oleh karena mereka menikmatinya. Sementara, Toth (dikutip oleh Mei dan Yu-jing, 2008) menegaskan bahwa *games* adalah sebuah aktivitas yang memiliki aturan-aturan, tujuan dan elemen kesenangan. Selanjutnya, Martin (dalam Brewster dkk., 2007) menambahkan bahwa *games* merupakan “... *any fun activity which gives young learners the opportunity to practice the foreign language in a relaxed and enjoyable way.*” Tidak jauh berbeda dengan Toth, Martin menekankan bahwa *games* adalah aktivitas yang menyenangkan yang memberi kesempatan pebelajar untuk mempraktekkan bahasa asing dalam situasi yang rileks dan menyenangkan. Jadi *games* adalah sebuah proses atau aktivitas yang

memiliki aturan dan tujuan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar bahasa asing dan dapat membuat mereka berinteraksi dalam situasi yang rileks dan menyenangkan, yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.

Banyak pakar telah membuktikan berbagai peranan teknik *games* dalam pembelajaran secara umum dan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing secara khusus. Waller dan Swann (dalam Feez, 2010) mengemukakan bahwa *games* merupakan fondasi dari semua pembelajaran pada anak-anak. Bailey, dkk.(2004) menambahkan bahwa *games* adalah bagian integral dari kurikulum yang seimbang, yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak-anak. Khusus terkait dengan pembelajaran bahasa, Paul (2003) menyatakan bahwa *games* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat anak-anak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran. Paul menambahkan bahwa *games* memegang peranan sentral dalam pembelajaran yang berpusat pada anak dan memungkinkan anak-anak untuk terlibat penuh dalam pembelajaran. *games* bukan hanya untuk mempraktekkan bahasa, tetapi juga tempat terjadinya pembelajaran yang paling efektif. Wright, dkk. (2006) menjelaskan bahwa *games* dapat membantu dan mendorong pelajar untuk mempertahankan ketertarikan dan aktivitas belajarnya. *games* dapat membantu guru untuk menciptakan konteks kebahasaan yang membuat bahasa tersebut berguna dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran dengan *games*, pebelajar dapat berpartisipasi aktif, dan untuk itu

mereka harus mampu memahami apa yang dikatakan orang lain dan apa yang ditulis oleh orang lain. Mereka juga harus berbicara dan menulis agar dapat mengekspresikan pandangan dan memberikan informasi. *Games* dapat menjadi sarana yang membantu mereka mengalami bahasa dan tidak sekadar mempelajari tentang bahasa.

Pembelajaran berbasis ICT adalah pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi baik perangkat keras dan lunak. Perangkat keras, yakni komputer yang menjadi fasilitas dan perangkat lunaknya yaitu program yang digunakan, dalam kegiatan ini mempraktekkan perangkat lunak berupa ICT game interaktif yang telah dikembangkan oleh Ratminingsih dan Mahadewi (2016). Menurut Fu (2013), pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih sukses, sehingga ICT dianggap sebagai alat yang memiliki kekuatan untuk melakukan reformasi pembelajaran. Kumar (2014) juga menambahkan bahwa ICT yang dimunculkan dalam pembelajaran dapat membantu pekerjaan guru agar lebih efektif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa antara lain dapat membuat hubungan interaktif antara guru dengan siswa dan juga dengan teknologi.

Brewster, dkk. (2007) membagi *games* dalam dua tipe utama, yakni (1) *accuracy-focused games*, yakni *games* yang menekankan pada pembelajaran komponen kebahasaan, dan (2) *fluency-focused games* memfokuskan pada latihan kelancaran berbicara. Kedua jenis *games* tersebut dapat dihadirkan dalam

menggunakan ICT game interaktif. Interaktif game yang dimaksudkan adalah kegiatan permainan yang mampu membuat siswa berinteraksi antar siswa, dengan guru, dan bahkan dengan teknologi itu sendiri ketika mereka memberikan respon yang diberikan umpan balik oleh game tersebut. Terkait dengan hal ini Yolageldili dan Arian (2011) menegaskan bahwa dalam aktivitas permainan interaktif, siswa diarahkan agar berkolaborasi dan berinteraksi sosial dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. SUMBER INSPIRASI

Kegiatan pengabdian ini terinspirasi dari berbagai masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan seperti di bawah ini:

- a) Pembelajaran hanya memfokuskan buku teks (*textbook*) dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi kegiatan rutinitas yang tidak variatif dan membosankan peserta didik anak-anak.
- b) Pembelajaran cenderung serius dan monoton sehingga peserta didik anak-anak cepat bosan.
- c) Pembelajaran belum mengarah inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuat anak-anak termotivasi belajar.
- d) Belum adanya media pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik peserta didik yang masih suka bermain yang dapat menimbulkan motivasi belajar.
- e) Masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam

menggunakan media ICT game interaktif yang mengintegrasikan permainan yang memanfaatkan komputer yang tersedia di sekolah.

Mengacu pada masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif.
- b) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa melalui penggunaan media pembelajaran ICT game interaktif.

C. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan P2M ini adalah berupa *technology transfer* dan *in-service training program*, yaitu berupa pelatihan penggunaan teknologi khususnya ICT game interaktif yang diberikan kepada 24 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di 17 kelurahan di Kecamatan Buleleng. Ada beberapa kelurahan yang diwakili oleh 2 SD berdasarkan hasil konsultasi dengan Kepala UPP Kecamatan Buleleng. Setelah pelatihan, dilanjutkan dengan pendampingan dan obserbasi kelas yang dilakukan di 4 SD perwakilan Buleleng Selatan, Utara, Timur dan Barat. Keempat SD tersebut adalah SDN 1 Paket Agung, SDN Lab Undiksha, SDN 1 Kampung Baru, dan SDN 4 Banyuasri. Langkah-langkah kegiatan yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- a) Penyemaian informasi, berupa landasan teoretis tentang media pembelajaran.

- b) Penyemaian informasi terkait dengan kajian teroretis tentang hakikat dan peranan media permainan ICT game interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- c) Pemberian model atau contoh ICT game interaktif
- d) Kerja kelompok membuat skenario pembelajaran sederhana.
- e) Simulasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ICT game interaktif
- f) Penyebaran angket untuk menjaring pendapat para guru terkait dengan efektivitas pelatihan yang diikuti.
- g) Pendampingan dan observasi kelas sebanyak masing-masing 3 sesi (2 sesi pembelajaran dan 1 sesi tes akhir).
- h) Pemberian tes formatif kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas pembelajaran setelah diajar dengan menggunakan ICT game interaktif.
- i) Penyebaran angket untuk mengukur motivasi peserta didik yang diajar dengan menggunakan ICT game interaktif.

Data yang dikumpulkan melalui kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan mencari skor rerata yang kemudian ditentukan persentasenya dan selanjutnya dikonversi secara kualitatif dengan menggunakan tabel konversi. Selanjutnya, data yang berasal dari hasil observasi keterampilan guru mendisain pembelajaran (RPP) yang dinilai dengan menggunakan form N1 dan melaksanakan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan form N2 juga dianalisis secara deskriptif dengan mencari skor rerata dan ditentukan persentase serta dikonversi secara kualitatif sengan menggunakan tabel

konversi. Selanjutnya, dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Skor rerata sebelum diajar dengan ICT game interaktif dibandingkan dengan setelah diajar dengan ICT game interaktif, yang kemudian dikonversi secara kualitatif. Hasil angket juga dianalisis secara kuantitatif yang kemudian dimaknai secara kualitatif.

D. KARYA UTAMA

Kegiatan pelatihan diselenggarakan pada hari Jumat, 12 Mei 2017, yang dibuka oleh Ketua LPPM Undiksha yang diwakili oleh Ketua P2M, yaitu Bapak Prof. Dr. Wijana, M.Si. Dalam sambutannya, beliau menegaskan pentingnya melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD, terlebih di era digital seperti saat ini yang sangat mengedepankan pemanfaatan teknologi dalam segala sektor, termasuk pendidikan. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengupayakan pemanfaatan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menantang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sarana teknologi sebagai medium perantaranya.

Selanjutnya, pada kegiatan inti, nara sumber memberikan materi pelatihan berupa sejumlah pengetahuan penting terkait dengan Hakikat Pebelajar Anak-anak, Hakikat Pemanfaatan Media Pembelajaran, Hakikat Pembelajaran dengan ICT game interaktif, Contoh ICT game interaktif, dan skenario pembelajaran (RPP) sederhana yang memanfaatkan ICT game interaktif.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pembukaan dan penyemaian materi.



Gambar 01. Pembukaan kegiatan oleh Ketua P2M LPPM Undiksha didampingi oleh KaUPP Kecamatan Buleleng



Gambar 02. Penyemaian materi kepada peserta

Setelah diberikan sejumlah pengetahuan konseptual terkait dengan pembelajaran inovatif melalui ICT game interaktif, guru dibagi dalam 4 kelompok dan dalam kelompok mereka belajar membuat skenario pembelajaran (RPP) sederhana yang memanfaatkan ICT game interaktif sekaligus mempelajari media ICT game interaktif yang disediakan oleh tim pelaksana. Setelah membuat skenario pembelajaran, perwakilan guru dari masing-masing kelompok dari 4 kelompok kemudian mensimulasikan pembelajaran, seperti ditunjukkan pada foto di bawah ini.



Gambar 03. Simulasi pembelajaran dalam peer teaching



Gambar 04. Simulasi pembelajaran dalam peer teaching

Setelah 4 kelompok guru melakukan simulasi pembelajaran, kemudian peserta diminta untuk mengisi kuesioner terkait dengan pelatihan yang mereka baru saja usai ikuti. Terdapat 15 item yang ditanyakan pada kuesioner tersebut (lembar kuesioner dapat dilihat pada lampiran E). Dari 15 item tersebut, 5 item untuk menjangkau peningkatan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif, 5 item untuk menjangkau peningkatan kompetensi dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media ICT game interaktif, dan 5 item terakhir untuk menjangkau pendapat mereka terhadap peningkatan kompetensi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ICT game interaktif. Tabel di 01 di bawah

mendesripsikan temuan pada kuesioner tersebut.

Tabel 01. Hasil Kuesioner Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

NO	ASPEK PENILAIAN	EFEKTIVITAS
1	PENGETAHUAN	95,00%
2	MERANCANG PEMBELAJARAN (RPP)	90,17%
3	MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN	89,83%
RATA-RATA		91,67%

Tabel 02. Kriteria Efektivitas

NO	KRITERIA PENILAIAN (%)	EFEKTIVITAS
1	85-100	SANGAT BAIK
2	70-84	BAIK
3	55-69	CUKUP
4	40-54	KURANG
5	0-39	SANGAT KURANG

Dari tabel 01 di atas dapat dilihat bahwa para guru para guru menilai kegiatan pelatihan sangat baik dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mereka dalam menyusun rencana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan tingkat efektivitas 91,67%.

Di samping penilaian terhadap pelatihan, para guru peserta pelatihan juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran. Berikut adalah hasil penilaian guru terhadap efektivitas media.

Tabel 03. Hasil Kuesioner Efektivitas Media Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	EFEKTIVITAS
1	Kesesuaian media terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran	92.86%
2	Kesesuaian media terhadap materi	90.28%
3	Kesesuaian media terhadap minat, situasi, dan kebutuhan siswa	93.29%
4	Mengenai efektivitas dan efisiensi media	93.29%
5	Kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran <i>ICT games</i> interaktif	95.28%
RATA-RATA		93.00%

Tabel 03 di atas membuktikan bahwa media pembelajaran ICT Game Interaktif dinilai sangat efektif oleh guru digunakan dalam proses pembelajaran. Satu temuan yang menarik adalah, 95,28% guru menyatakan mereka mampu mengoperasikan media yang baru saja dilatihkan. Hal ini didukung oleh fakta bahwa game yang diberikan sangat sederhana dimana guru hanya tinggal mengklik suruhan yang sudah dilengkapi dengan panduan.

Kegiatan pelatihan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan, yakni berupa tutorial dan observasi kelas sebanyak 2 kali sesi pembelajaran dan 1 sesi pelaksanaan post-test hasil belajar dan penyebaran kuesioner motivasi kepada siswa pada setiap SD perwakilan di wilayah Timur, Barat, Utara, dan Selatan Kecamatan Buleleng, yang diselenggarakan dari tanggal 17 Mei sampai dengan 30 Juni 2017. Keempat SD perwakilan tersebut adalah, SDN 1 Kampung Baru mewakili wilayah Timur, SDN 4 Banyuasri mewakili wilayah Barat, SD Lab Undiksha mewakili wilayah Utara,

dan SDN 1 Paket Agung mewakili wilayah Selatan. Pada 2 sesi pendampingan guru dapat mengkonsultasikan rencana pembelajaran yang telah dibuat, dan kemudian diobservasi dalam kelas guna melihat proses pelaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan rencana. Ada dua temuan penting dalam kegiatan pendampingan, yaitu (1) kompetensi guru yang dilihat dari perencanaan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan format N1 dan keterampilan mengajar yang dinilai dengan format N2, dan (2) kompetensi siswa dilihat dari hasil belajar mereka. Foto-foto berikut adalah bukti kegiatan pendampingan dan proses belajar mengajar dengan menggunakan ICT Game Interaktif.



Gambar 05. Pendampingan di SD Lab Undiksha



Gambar 06. Observasi Kelas di SD Lab Undiksha



Gambar 07. Pendampingan di SDN 1 Kampung Baru



Gambar 08. Observasi Kelas di SDN 1 Kampung Baru



Gambar 09. Pendampingan di SDN 4 Banyuuri



Gambar 10. Observasi Kelas di SDN 4 Banyuuri



Gambar 11. Pendampingan di SDN 1 paket Agung



Gambar 12. Observasi Kelas di di SD Lab

Dalam proses pendampingan, para guru diberikan masukan-masukan terkait dengan desain rencana pembelajaran dan keterampilan menyelenggarakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media ICT Game Interaktif. Di bawah ini adalah data kompetensi guru dalam menyusun RPP dan dalam melaksanakan pembelajaran setelah diberikan pendampingan.

Tabel 04. Kompetensi Guru dalam Menyusun Pembelajaran (RPP)

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 1 PAKET AGUNG	4.8	4.7
2	SDN 4 BANYUASRI	4.7	4.7
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	4.5	4.6
4	SD LAB UNDIKSHA	4.2	4.6
RATA-RATA		4.5	4.6

Keterangan:

Pendampingan 1 (Nilai rata-rata N1/Nilai maksimal) x 100 = (4.5/5)x100% = 90%

Pendampingan 2 (Nilai rata-rata N2/Nilai maksimal) x 100 = (4.6/5)x100% = 92%

Dari tabel 04 di atas dapat dibuktikan bahwa selama 2 kali pendampingan ke empat sekolah perwakilan di Kecamatan Buleleng,

kompetensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran adalah 90% terkategori pada pendampingan 1 dan menjadi 92% pada pendampingan 2, terkategori sangat baik.

Tabel 05. Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 1 PAKET AGUNG	4.3	4.3
2	SDN 4 BANYUASRI	4.7	4.7
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	4.4	4.6
4	SD LAB UNDIKSHA	4.8	4.9
RATA-RATA		4.5	4.6

Keterangan:

Pendampingan 1: (Nilai rata-rata N2/nilai maksimal) x 100 = (4.5/5)x100% =90%

Pendampingan 2: (Nilai rata-rata N2/nilai maksimal) x 100 = (4.6/5)x100% =92%

Tidak jauh berbeda dengan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, dalam melaksanakan pembelajaran kemampuan guru juga meningkat baik pada pendampingan 1 dan pendampingan 2 yaitu 90% menjadi 92% yang terkategori sangat baik.

Dampak perubahan dalam penyelenggaraan pembelajaran oleh guru dapat juga dilihat pada perkembangan siswa, yaitu pada hasil belajar dan motivasi mereka setelah diajar dengan menggunakan ICT Game Interaktif.

Tabel 06. Hasil Belajar Siswa Kelas 4 yang Diajar dengan *Board Games*

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	SDN 1 PAKET AGUNG	70.26	93.5
2	SDN 4 BANYUASRI	68.25	83.90
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	62.69	72.60
4	SD LAB UNDIKSHA	78.33	98.61
TOTAL NILAI		279.53	348.61
RATA-RATA		69.8825	87.1525

Tabel 4.6 di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa di empat SD perwakilan setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran ICT Games Interaktif. Tiga sekolah yaitu SDN 1 Paket Agung, SDN 4 Banyuasri, dan SD LAB UNDIKSHA mengajar kelas 4 dengan topik: *Animals, Numbers, Things in the Classroom, Alphabet*. Sedangkan SDN 1 Kampung Baru mengajar kelas 5 dengan topik *Dates, Day, Months, dan Parts of Body*.

Rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa adalah 69.88 sebelum diberikan tindakan berupa ICT game Interaktif terkategori cukup, sedangkan rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa setelah diajarkan dengan menggunakan ICT games interaktif adalah 8,15 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa merupakan dampak dari adanya ICT Games Interaktif sebagai media dalam belajar Bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

E. ULASAN KARYA

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru menilai kegiatan pelatihan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran game interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Pereira (2011) bahwa pelatihan dibutuhkan untuk pengembangan profesi guru. Seorang guru wajib mengikuti pelatihan untuk pengembangan profesinya dan perubahan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas dalam usaha melakukan pembaharuan pembelajaran. Pembaharuan yang dilakukan oleh guru berguna bukan hanya untuk perkembangan dirinya, tetapi juga perkembangan peserta didik. Hasil ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu oleh Ratminingsih (2016) bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ICT game interaktif. Di samping itu, hasil penelitian membuktikan bahwa guru dapat meningkatkan kemampuan dalam menyusun RPP yang menggunakan media pembelajaran game interaktif dan melaksanakan pembelajaran.

Selanjutnya, guru juga menilai media pembelajaran ICT merupakan media yang efektif untuk membantu pembelajaran. Hal ini terkait dengan kekuatan dari pada media yang ditegaskan oleh Csabay (2006) dan Shin (2006)

bahwa media yang baru yang dibawa guru dalam melakukan pembelajaran dapat memotivasi siswa, meningkatkan perhatian, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat serta motivasi dan rangsangan serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pengaruh yang positif tersebut diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik anak-anak yang masih sangat suka bermain. Fakta ini didukung oleh Waller dan Swann (dalam Feez, 2010) bahwa permainan merupakan fondasi dari pembelajaran untuk anak-anak. Sebagai fondasi bermakna bahwa seorang guru wajib menggunakan game dalam pembelajaran. Hal senada juga ditegaskan oleh Bailey (2004) bahwa games merupakan bagian integral dari kurikulum yang seimbang. Artinya bahwa kehadiran permainan dalam pembelajaran merupakan suatu kepentingan mendasar dalam mencapai pembelajaran yang seimbang. Paul (2003) dengan tegas menyatakan bahwa games merupakan strategi yang terbaik dalam membuat anak-anak terlibat dalam pembelajaran. Hasil ini juga mendukung hasil penelitian Hamari, dkk. (2016) yang membuktikan bahwa insersi games sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan konsentrasi siswa.

Permainan yang dimaksudkan adalah ICT game interaktif. Ada dua hal penting yang menjadi kekuatan dari media ini, yaitu penggunaan media komputer

yang menyesuaikan permainan dengan konteks kekinian, yaitu penggunaan komputer yang sudah menjadi keseharian peserta didik dan tersedia hampir di semua sekolah dan interaksi, yaitu kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peserta didik berinteraksi dengan teman, media, dan juga guru dalam pembelajaran. Dengan teman, yaitu ketika mereka berdiskusi menentukan jawaban, dengan media, yaitu respon yang dipilih oleh siswa akan direspon balik oleh media itu sendiri apakah jawaban yang diberikan siswa benar atau salah, selanjutnya dengan guru adalah ketika guru membacakan kalimat atau membantu siswa menjelaskan kosakata yang mereka tidak pahami atau ketika jawaban mereka salah yang perlu diklarifikasi. Pembelajaran yang diikuti siswa selama dua kali pendampingan ke sekolah membawa dampak positif, yaitu guru meningkat kemampuannya dalam membuat perencanaan pembelajaran dan dalam melaksanakan pembelajaran. Temuan ini mengkonfirmasi temuan sebelumnya oleh Ratminingsih (2016). Hasil ini juga mempertegas hasil penelitian oleh Asnadi (2017) bahwa guru SD memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ICT game interaktif.

Selanjutnya, hasil kegiatan membuktikan bahwa dengan pemanfaatan ICT game interaktif di dalam kelas, motivasi belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Bukan hanya motivasi mereka yang sangat baik, hasil belajar mereka melalui tes yang dibandingkan antara sebelum diajar dengan ICT game interaktif dengan sesudahnya membuktikan bahwa siswa meningkat hasil belajarnya menjadi sangat baik dari sebelumnya terkategori

cukup. Bukti ini juga mendukung hasil penelitian oleh Asnadi (2017) bahwa siswa juga memiliki persepsi positif terhadap penggunaan game interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hasil ini juga dipertegas oleh Hendrawan, Ratminingsih dan Santosa (2017) bahwa terdapat pengaruh signifikan dari ICT game interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. Lebih jauh penelitian oleh Puspitadewi, Ratminingsih, dan Santosa (2017) juga membuktikan bahwa ICT game interaktif berpengaruh secara simulatan baik terhadap motivasi belajar siswa maupun hasil belajar mereka.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian temuan di atas, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

- (1) Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif dengan nilai efektivitas 91,67%. Ini berarti bahwa kegiatan pelatihan sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif. Media ICT game interaktif juga dinilai oleh guru memiliki efektivitas yang sangat bagus dalam pembelajaran dengan skor 93,00%.
- (2) Adanya peningkatan keterampilan guru baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Dalam mempersiapkan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan peningkatan dari pendampingan 1 sebesar 90% menjadi 92% pada pendampingan 2,

yang terkategori sangat baik. Selanjutnya, dalam melaksanakan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan 90% pada pendampingan 1 menjadi 92% pada pendampingan 2 dengan kategori sangat baik.

- (3) Adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, yaitu 89 yang terkategori sangat bagus dan didukung dengan hasil belajar yang juga sangat bagus, yaitu 87,15 yang juga terkategori sangat bagus, jika dibandingkan dengan hasil pre-test, yaitu 69,88 (cukup).

G. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Adapun dampak dan manfaat dari kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan adalah:

- (1) Siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka melalui belajar dalam kondisi menyenangkan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran permainan. Hal ini memacu mereka untuk tidak cepat bosan dalam pembelajaran, mereka menjadi terlibat dalam belajar melalui bermain. Dalam permainan mereka dapat belajar tentang komponen bahasa seperti kosakata, struktur kalimat dan keterampilan berbahasa sederhana yaitu bercakap-cakap sederhana dan menulis kalimat seperti yang dicontohkan pada permainan.
- (2) Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan melalui penggunaan media yang inovatif, salah satunya adalah media pembelajaran ICT Game Interaktif.

H. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asnadi, I W.S.W. (2017). Teachers' and Students' perception on the use of ICT-based interactive game in primary school in Sukasada District academic year 2016/2017. *Skripsi tidak dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Bailey, R., Doherty, J., & Jago, R. (2004). Physical Development and Physical Education, *Learning in the Early Years: A Guide for Teachers of Children 3-7*, ed. Jenny Riley. London: Paul Chapman Publishing, A SAGE Publications Company.
- Brewster, J., Ellis. G.,& Girard, D. (2007). *The Primary English Teacher's Guide*. Essex, England: Pearson Education Limited.
- Csabay, N. (2006). Using Comics Strips In Language Classes. *English Teaching Forum*, 44(1): 24-27.
- Elliott, Stephen N., dkk. (2000). *Educational Psychology Effective Teaching Effective Learning*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Feez, S. (2010). *Montessori and Early Childhood*. London: SAGE Publications, Ltd.
- Fu, J.S. (2013). ICT in education: A critical literature review and its implications. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Tecnolohy*, 9(1), 112-125.
- Gordon, T. 2007. *Teaching young children a second language*. Westport: Praeger Publisher.
- Hamari, J., Shernoff, D.J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J.,& Rdwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An Empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning. *Computer in Human Behavior*, 54(1), 170-179.
- Hendrawan, P.F.B., Ratminingsih, N.M., & Santosa, M.H. (2017). The effect of ICT-based interactive game on English achievement in the primary school in Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 4(2).
- Kumar, M. (2014). Role of ICT in enhancing technological capabilities. *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(7), 386-388.
- Mei, Y. Y. & Yu-jing, J. (2008). *From Using Games in an EFL Class for Children*, Daejin University ELT Research Paper. (<http://english.daejin.ac.kr/~rtyson/fall2000/elt/games.html>)
- Naz, A.A. & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction Its Importance: Some Considerations. *Journal of Elementary Education*, 18, 35-40.
- Pambudi, M.N. 2013. *Model pembelajaran berbasis ICT*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Paul, D. (2003). *Teaching English to children in Asia*. Hong Kong: Pearson Education Asia Ltd.
- Pereira, F. (2011). In-service teacher education and scholar innovation: The semantics of action and reflection on action as a mediation device.

- Australian Journal of Teacher Education*, 36(11), 33-50.
- Puspitadewi, N.P.R., Ratminingsih, N.M., & Santosa, M.H. (2017). The effect of ICT-based interactive game on achievement motivation and English achievement of 6th grade students in public elementary school in cluster 4 of Sukasada district, Buleleng regency in academic year 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 4(2).
- Qondias, D., Anu, E.L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis mind mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 883-889.
- Ramendra, D.P. & Ratminingsih, N.M. (2007). Pemanfaatan Audio-Visual Aids (AVA) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Lembaga Penelitian Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 1(2),78- 95.
- Ramendra, D.P. & Ratminingsih, N.M. (2006). Studi pemanfaatan alat bantu pembelajaran (Audio Visual Aids) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar di Kota Singaraja: Upaya menguaktualisasikan kurikulum berbasis kompetensi. *Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rao, B.M. (2014). Use of media as an instructional tool in English language teaching (ELT) at undergraduate level. *International Journal of English and Literature*, 5(6), 141-143.
- Ratminingsih, N.M. & Mahadewi, L.P. (2016). IBM kelompok guru bahasa Inggris SD di Kecamatan Sukasada. *Laporan Pengabdian pada Masyarakat Tidak Dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ratminingsih, N. M. & Budasi, I G. (2015). Pengembangan “games” Berorientasi Model PAKEM dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ratminingsih, N.M. & Budasi, I G. (2014). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sabanci, A., Ozyildirim, G., & Imsir, R. (2014). The effect of ICT usage on the classroom management: A case study in language teaching. *International Review of Social Sciences and Humanities*, 7(1), 232-245.
- Shin, J. K. (2006). Ten Helpful Ideas for Teaching English to Young Learners. *English Teaching Forum*, 44(2), 2-7.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yassaei, S. (2012). Using Original Video and Sound Effect to Teach

English. *English Teaching Forum*, 1, 12-16.

Yolageldili, G. & Arian, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229.

I. PESANTUNAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Pendidikan

Ganesha melalui ketua LPPM yang telah memfasilitasi tim pelaksana dalam menyelenggarakan kegiatan P2M ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada Kepala Disdikpora Kabupaten Buleleng, Kepala KUPP Kecamatan Buleleng, dan semua guru-guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris dan para siswa di kelas 4, 5, atau 6 di yang telah berpartisipasi dalam kegiatan P2M ini.