



## IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA KELAS ENGLISH IMPROVEMENT

Arif Alexander Bastian<sup>1</sup>, Dyah Fitri Mulati<sup>2</sup>, Eka Pratiwi Yunianti<sup>3</sup>, Garda  
Arif Wicaksono<sup>4</sup>, Defy Gustianing<sup>5</sup>, Septika Ariyanti<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia

\* Penulis Korespondensi: [arifalexander1@aisyahuniversity.ac.id](mailto:arifalexander1@aisyahuniversity.ac.id)

### ABSTRAK

Berbicara (*Speaking*) merupakan salah satu keterampilan Bahasa Inggris yang paling penting bagi dosen-dosen di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu oleh sebab itu Tim Pengabdian masyarakat menyelenggarakan *English Improvement* sehingga dosen di Universitas Aisyah Pringsewu sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Dengan menggunakan *Game Based Learning* di gunakan pada saat sesi latihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yaitu metode demonstrasi. Hasil Implementasi *Game Based Learning* pada kelas *English Improvement* yaitu peserta *English Improvement* meningkatnya kemampuan peserta untuk berbicara Bahasa Inggris dan meningkatnya percaya diri serta meningkatnya motivasi untuk belajar Bahasa Inggris hal ini disebabkan didalam pembelajaran tim pengmas menggunakan *Game Based Learning* di dalam kelas.

**Kata kunci:** *English Improvement, Speaking, Game Based Learning*

### ABSTRACT

*Speaking* is one of the most important English skills for lecturers at Aisyah Pringsewu University, that's why the Community Service Team organized *English Improvement* so that lecturers at Aisyah Pringsewu University can help improve their English speaking skills. Using *Game Based Learning* is used during practice sessions. The method used in community service activities is the demonstration method. The results of the Implementation of *Game Based Learning* in the *English Improvement* class, namely the *English Improvement* participants increased the participants' ability to speak English and increased self-confidence and increased motivation to learn English. This was due to the learning team using *Game Based Learning* in class.

**Keywords:** *English Improvement, Speaking, Game Based Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Speaking merupakan salah satu keterampilan Bahasa Inggris yang paling penting sehingga English Improvement merupakan salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi Dosen di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu, setelah mengikuti program ini para dosen di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Program English Improvement berfokus pada salah satu keterampilan Bahasa Inggris yaitu *Speaking* (Berbicara).

Berbagai macam metode mengajar untuk keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris yang dapat di terapkan salah satunya Game Based Learning. Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa atau peserta dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan game-based learning yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh (Cinta et al., 2021) yang berjudul *Game Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*. Yang mana tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengenalkan Game Based learning sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Metode pada penelitian ini menggunakan analisis descriptive. Hasil penelitian di dapati bahwa menggunakan game-based learning efektif dalam proses belajar mengajar dan di rekomendasikan bagi para tenaga pengajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Cinta et al., 2021)

Disusun secara sistematis dan mudah untuk di pahami selain itu, sampel penelitian yang di gunakan pada penelitian yaitu mahasiswa pada program studi Pendidikan Sistem dan

Teknologi Informasi. Berdasarkan tinjauan terbut maka tujuan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini melakukan implementasi Game Based Learning (GBL) pada peserta English Improvement di lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu.

Game Based Learning merupakan suatu metode pembelajaran yang berbasis pada permainan yang dapat digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan (Cinta et al., 2021). Game Based Learning juga dapat di terapkan sebagai media pembelajaran, dengan menggunakan Game Based Learning ini dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan menunjang dalam proses pembelajaran (Tao, Huang & Hsu, Lin dalam (Dewi & Listiowarni, 2019).

## 2. BAHAN DAN METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan “Implementasi Game Based Learning pada Kelas English Improvement” menggunakan metode demonstrasi.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pelaksanaan program pengabdian masyarakat:

1. Pelatih memulai kegiatan latihan dengan mengucapkan salam, kemudian menyapa dalam Bahasa Inggris.
2. Kemudian dapat diawali dengan ice breaking
3. Pelatih memulai untuk menyampaikan materi yang dapat dilanjutkan untuk memberikan latihan.
4. Pelatih memberikan waktu untuk peserta untuk melakukan practice
5. Peserta melakukan latihan speaking dengan menggunakan game-based learning.

Dalam kegiatan English Improvement yang berfokus pada meningkatkan kemampuan berbicara atau speaking dengan memberikan materi dan latihan percakapan sehari-hari seperti perkenalan (greeting); waktu (time); olahraga(sport); deskripsi buku (Describing Book) dan menggunakan Game Based Learning (GBL) pada kegiatan latihan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan sasaran dosen di Universitas Aisyah Pringsewu dilaksanakan tiga kali dalam satu minggu dengan pembagian peserta yang telah dipetakan sesuai dengan kesediaan para peserta. Pelaksanaan melibatkan dosen-dosen Universitas Aisyah Pringsewu.



Gambar 1. Peserta English Improvement



Gambar 2. Penerapan Game Based Learning pada sesi latihan

Table 1. Materi *English Improvement*

Pertemuan ke	Materi
1	<i>Introduction</i>
2	<i>Hobbies</i>
3	<i>Time</i>
4	<i>Books</i>
5	<i>Sport</i>
6	<i>Clothing</i>
7	<i>Motivation</i>
8	<i>Learning</i>
9	<i>Describing</i>

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada kelas *English Improvement* pada materi Sport

1. Tutor menyampaikan materi tentang sport
2. Peserta menebak jenis olahraga dari dialog yang di tampilkan
3. Peserta berlatih dari suatu dialog
4. Tutor memberikan instruksi sebagai berikut :
  - a. Membagi siswa dalam bentuk kelompok yang berisi 4-5 siswa.
  - b. Setiap kelompok mendapat satu jenis olahraga
  - c. Setiap grup diberikan satu topik olahraga yang diberikan waktu untuk diskusi selama 10 menit.
  - d. Grup yang berkesempatan maju memperagakan dan tidak mengeluarkan suara dan grup lainnya menebak permainan.
  - e. Jika peserta dapat menjawab maka akan mendapat 1 poin.

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah meningkatnya kepercayaan diri dosen dalam menggunakan Bahasa Inggris, menumbuhkan interaksi yang baik sesama dosen, menumbuhkan kerjasama tim atau teamwork. Menurut (Prensky, 2010 dalam (Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016), Pengembangan game-based learning bisa

mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik. Oleh karena itu game-based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran bertema game dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. Game Based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009).

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Dengan adanya kegiatan English Improvement yang merupakan salah satu kegiatan pengabdian masyarakat dengan menerapkan Game Based learning dapat meningkatkan kemampuan speaking peserta, meningkatkan kepercayaan diri peserta English Improvement untuk berbicara Bahasa Inggris.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih ditujukan kepada Peserta English Improvement (Bapak-Ibu Dosen) di

lingkungan Universitas Aisyah Pringsewu, serta LPPM Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan LPPM Universitas Aisyah Pringsewu.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1).
- Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. *Learn NC*.
- Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2). <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>