



Penggunaan Communicative Games dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Mts Panti Asuhan Nurul Iman

***Yuni Haryanti, ²Junita Duwi Purwandari**

Faculty of Social and Political Sciences. UPN Veteran Jakarta. Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Postal code: 12450

*Corresponding Author e-mail: yuni.haryanti@upnvj.ac.id

Diterima: April 2023; Revisi: April 2023; Diterbitkan: Mei 2023

Abstrak: Pengabdian masyarakat yang dilakukan pada Panti Asuhan Nurul Iman, Depok ini bertujuan untuk menyajikan pengajaran yang lebih menyenangkan dengan metode pembelajaran yang tidak siswa dan guru gunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Siswa yang terlibat dalam pengabdian masyarakat ini adalah 18 siswa Madrasah Tsanawiyah yang berasal dari kelas campuran kelas 7, 8, dan 9. Penelitian yang dilakukan pada program pengabdian masyarakat ini menggunakan metode kualitatif. Penulis melakukan kegiatan observasi serta memberikan kuesioner untuk dilengkapi siswa. Dari hasil observasi dan juga analisa kuesioner bisa disimpulkan bahwa siswa-siswi Panti Asuhan Nurul Iman ini menyukai penggunaan metode *learner-centered* dengan melalui *communicative games* karena manfaat yang mereka rasakan selama pelatihan. Selain pembelajaran yang lebih menyenangkan, siswa mendapatkan motivasi dan kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan belajar menggunakan metode konvensional yang befokus pada guru (*teacher-centered*) yang banyak menghabiskan waktu pembelajaran dengan ceramah dan mengerjakan soal pada buku LKS. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada satu kemampuan, yakni berbicara. Karena itu, perlu adanya inovasi lain yang perlu dilakukan untuk peningkatan kemampuan bahasa yang lain.

Kata Kunci: Communicative Games, Kepercayaan Diri, Learner-Centered, Motivasi

The Use of Communicative Games in English Learning Activities for Mts Nurul Iman Orphanage Students

Abstract: The community service carried out at the Nurul Iman Orphanage in Depok aims to present teaching that is more enjoyable with the learning methods that they students and teacher do not use in learning in the classroom. The students involved in this community service were 18 Madrasah Tsanawiyah students from mixed grades of grades 7, 8 and 9. The implementation of learning using communicative games was divided into three learning stages: pre, whilst, and post teaching. From the observations and also the analysis of the completed questionnaires by the students, it can be concluded that the students at the Nurul Iman Orphanage like the use of the learner-centered method through communicative games because of the benefits they experience during the training. In addition to making learning more enjoyable, students get higher motivation and self-confidence compared to learning using conventional methods that focus on the teacher (*teacher-centered*) in which they spend a lot of learning time with lectures and answering questions from textbook. This community service activity focuses on speaking. Therefore, there is a need for other innovations that need to be done to improve other language skills.

Keywords: Communicative Games, Learner-Centered, Motivation, Self-Confidence.

How to Cite: Haryanti, Y., & Purwandari, J. (2023). Penggunaan Communicative Games dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa Mts Panti Asuhan Nurul Iman. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(2), 316–327. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i2.1146>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i2.1146>

Copyright©2023, Haryati & Purwandari
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa-siswi di Indonesia sejak mereka menginjak bangku Sekolah Dasar. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing yang paling luas penggunaannya karena akan terus dipergunakan hingga siswa berada di bangku perguruan tinggi, bahkan Ketika mereka memasuki dunia kerja. Meskipun demikian, karena bukan merupakan bahasa ibu, Bahasa Inggris jarang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sespene dkk., (2021) menyebutkan bahwa apabila Bahasa Inggris bukanlah bahasa ibu, maka paparan terhadap penggunaan Bahasa Inggris pun menjadi terbatas. Hal ini akan mempengaruhi pembelajaran dan penguasaan Bahasa Inggris (Misbah dkk., 2017). Di samping itu, literasi Bahasa Inggris siswa juga sangat rendah karena kurangnya ketertarikan yang mereka miliki dalam hal membaca, terlebih Bahasa Inggris (Asrul dkk., 2021). Lebih lanjut Asrul dkk menjelaskan pentingnya peranan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang diperlukan agar siswa siap bersaing di dunia global.

Dengan adanya keterbatasan lingkungan makro, lingkungan mikro dalam pembelajaran seyogyanya menjadi lingkungan yang dibisa dimaksimalkan. Namun pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas yang merupakan lingkungan mikro bagi para siswa di Indonesia masih bertumpu pada metode pembelajaran yang konvensional (Happyalita, U. C, dkk., 2020). Metode pembelajaran yang banyak dipergunakan adalah *lecture* (ceramah) dan mengerjakan soal pada LKS (Lembar Kerja Siswa). Cara-cara ini tidak hanya membuat siswa menjadi subyek pembelajaran yang pasif namun juga memberikan pengalaman belajar yang tidak menarik dan membosankan.

Siswa-siswi Panti Asuhan Nurul Iman yang merupakan siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang rendah walaupun mereka telah mempelajarinya selama bertahun-tahun. Pembelajaran yang konvensional membuat kegiatan belajar menjadi kurang menyenangkan. Selain itu, sedikitnya praktek penggunaan Bahasa Inggris dalam pembelajaran turut memicu rendahnya tingkat penguasaan siswa. Maduwu (2016) menuliskan bahwa pembelajaran berbasis praktek yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempergunakan Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk penguasaan Bahasa Inggris. Fokus pembelajaran haruslah diberikan kepada para siswa atau biasa disebut *Student-Centered Learning* (SCL). Priyatmojo (2010) menjabarkan bahwa di dalam SCL, siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran memiliki peran aktif dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara memancing keaktifan siswa adalah melalui praktek penggunaan Bahasa Inggris secara langsung.

Masalah yang dihadapi oleh siswa Panti Asuhan Nurul Iman ini terkait poin keempat dalam SDGs (Sustainable Development Goals) yakni pendidikan berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas peserta didik, para pemangku kepentingan dalam pendidikan meliputi guru, siswa, orang tua, maupun pihak sekolah harus bekerjasama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pada sekolah mitra, tujuan ini belum bisa dimaksimalkan bagi

siswa Panti Asuhan Nurul Iman karena penggunaan metode konvensional yang kurang memotivasi siswa.

Berangkat dari permasalahan mitra, penulis memperkenalkan penggunaan *communicative games* bagi siswa MTs Panti Asuhan Nurul Iman. Panti asuhan Nurul Iman sendiri belum pernah mendapatkan pelatihan Bahasa Inggris sebelumnya. Pelatihan ini merupakan pelatihan pertama dan mendapat tanggapan yang positif dari pengurus panti, Kepala Sekolah MTs, dan ketua Yayasan. Karena belum adanya pelatihan sebelumnya, baik pengurus panti asuhan maupun ketua yayasan tidak memberikan masukan apapun terkait materi Bahasa Inggris yang ingin ditingkatkan, namun kepala sekolah MTs menyarankan untuk fokus pada kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris karena pembelajaran di kelas belum banyak berfokus pada kemampuan ini.

Penggunaan *communicative games* pada siswa-siswa pada sekolah mitra ini berdasarkan atas beberapa faktor. Salah satunya adalah karakteristik remaja yang menikmati kegiatan belajar melalui *games*. Remaja tidak hanya bermain, namun juga belajar (McArdle et al., 2019). Adapun remaja yang menjadi subyek penelitian ini adalah remaja awal dengan rentang usia antara 12-15 tahun. Desmita (2010) menuliskan tiga kategori pembagian masa remaja menurut para ahli yakni masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun) dan masa remaja terakhir (18-21 tahun).

Bagi siswa, *communicative games* ini dapat memberikan mereka kesempatan lebih untuk mempergunakan Bahasa Inggris dalam praktik berbicara. Mahmoud & Tanni, 2014 menuliskan bahwa *games* bisa dipergunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Lebih lanjut, *communicative games* juga mampu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa dalam berbicara Bahasa Inggris (Maryam, 2020).

Untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris siswa inilah, penulis memperkenalkan metode pembelajaran melalui *communicative games* yang ditujukan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, dengan mempergunakan *communicative games*, siswa diharapkan mampu mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga motivasi mereka pun dapat meningkat. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *communicative games* dalam pembelajaran, penulis memberikan angket sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil dari pelatihan ini tentunya diharapkan mampu memberikan masukan bagi pihak yayasan yang menaungi beberapa tingkatan pendidikan, termasuk panti asuhan dan juga Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, pelatihan ini tentu juga diharapkan mampu mendorong percepatan pencapaian tujuan SDGs terkait pendidikan yang bermutu.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan Bahasa Inggris pada sekolah Mitra, Panti Asuhan Nurul Iman, melibatkan sebanyak 18 siswa Madrasah Tsanawiyah yang terdiri atas 8 siswa putri dan 10 siswa putra. Kedelapan belas siswa ini merupakan campuran siswa kelas 7-9. Sebelum menjalankan pelatihan,

terlebih dahulu penulis menempuh empat tahapan meliputi wawancara, observasi lapangan, pelatihan, dan evaluasi. Berikut adalah urutan kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

Tabel 1. Kegitan Pengabdian masyarakat

Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Koordinasi tim	Minggu pertama
Wawancara via telepon	Minggu kedua
Observasi lapangan	Minggu ketiga
Pelaksanaan (pelatihan dan evaluasi)	Minggu keempat

Wawancara

Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk melakukan analisa kebutuhan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi siswa dan kemampuan yang ingin ditingkatkan. Wawancara dilakukan dua kali secara daring dan luring. Wawancara pertama dilakukan dengan pengasuh Panti Asuhan Nurul Iman secara daring, melalui panggilan seluler. Berdasarkan wawancara ini, penulis mendapatkan jumlah peserta pelatihan berserta tingkatan pendidikan mereka. Sementara itu, wawancara kedua dilakukan kepada kepala sekolah Madrasah Tsanawiyah dimana siswa Panti Asuhan menimba ilmu. Wawancara ini dilakukan secara luring ketika penulis melakukan kunjungan kepada pihak sekolah. Dari wawancara ini, penulis mendapatkan info mengenai fokus kemampuan Bahasa Inggris yang diharapkan oleh pihak sekolah.

Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan setelah tahapan wawancara dengan kepala sekolah. Penulis melakukan peninjauan terkait sarana dan prasarana yang bisa dipergunakan untuk pelaksanaan pelatihan. Selain itu, penulis juga berkesempatan menyaksikan kegiatan belajar mengajar siswa di ruang kelas. Hasil dari observasi lapangan ini membantu penulis untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan di dalam kelas agar tujuan pelatihan yang diharapkan pihak sekolah dapat tercapai.

Pelatihan

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Setelah melakukan diskusi waktu pelatihan, penulis menyetujui bahwa pelatihan akan dilaksanakan pada hari Sabtu pagi. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua setengah jam.

Evaluasi

Tahapan terakhir kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi. Instrumen yang penulis gunakan untuk melakukan evaluasi adalah kuesioner dan masukan dari observer.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan melalui wawancara dan observasi lapangan, diperoleh materi dengan tema *describing people* yang merupakan salah satu materi Bahasa Inggris untuk tingkatan SMP dan MTs. Karena fokus pembelajaran diberikan pada kemampuan bicara Bahasa Inggris dengan memperluas kesempatan siswa untuk melakukan praktik langsung, penulis pun merumuskan tahapan pembelajaran menjadi 3 yakni pre, whilst,

dan post dimana siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam ketiga tahapan tersebut.

Pre-Teaching

Sebelum memulai kegiatan, para siswa terlebih dahulu diminta untuk mengisi kuesioner pertama. Tahapan pre-teaching kemudian dimulai dengan perkenalan dan *ice breaking* singkat. *Ice breaking* Marcopolo dipergunakan untuk mencairkan suasana. Setelahnya, siswa mendapatkan beberapa pertanyaan seputar topik dengan tujuan membangun pengetahuan siswa seputaran topik. Pertanyaan seperti *What parts of body do we usually use to describe someone?* Pertanyaan ini memantik siswa untuk menyebutkan bagian tubuh yang biasa dipergunakan untuk mendeskripsikan seseorang. Siswa menjawab *eyes, nose, hair, and build*. Pada kegiatan selanjutnya, siswa diminta menyebutkan deskripsi dalam Bahasa Inggris yang mereka telah ketahui sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali *prior knowledge* siswa dan mengimplementasikan *learner-centered learning*. Jawaban-jawaban dari siswa dituliskan pada papan tulis sehingga siswa bisa membacanya dengan mudah.

Whilst-Teaching

Pada kegiatan selanjutnya, penulis mengajak siswa untuk mempraktekkan materi yang sudah ditulis di papan tulis melalui permainan bola. Sebelum memulai permainan, penulis memberikan contoh ekspresi untuk menanyakan deskripsi seseorang dengan mengucapkan *How does he/she look like?* Siswa pun diberikan instruksi agar menangkap bola yang mengarah kepadanya dan menjawab pertanyaan dari si pemberi bola. Penulis juga membekali ekspresi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa diminta untuk mengatakan *he has* atau *she has* Misalnya *he has a pointed nose*.

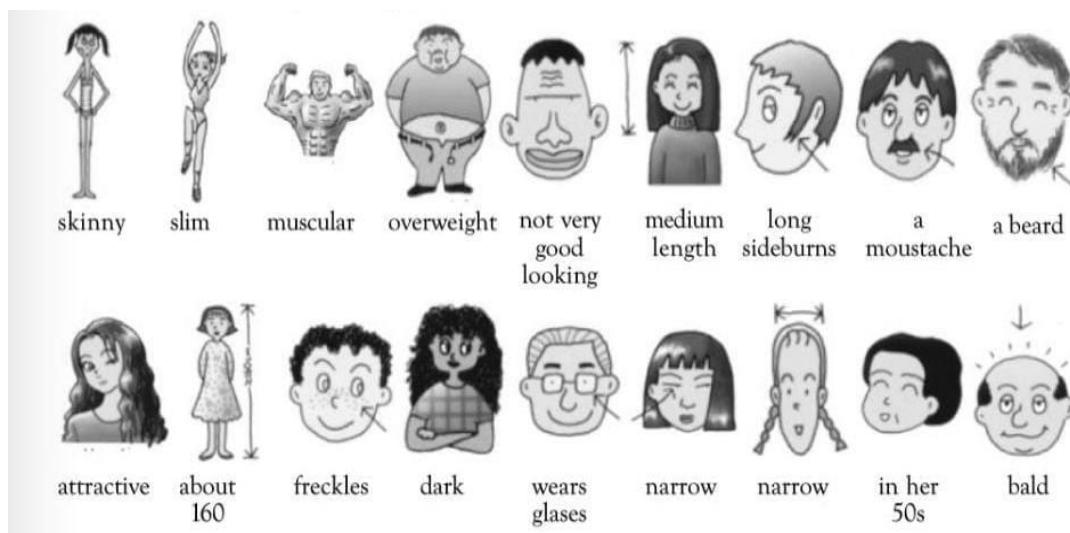


Gambar 1. Siswa melakukan praktek ekspresi yang mereka telah pelajari sebelumnya melalui ball game.



Gambar 2. Siswa yang mengalami kesulitan mendapatkan bantuan dari siswa lain.

Pada kegiatan selanjutnya, siswa juga diberikan *handout* berisi materi yang dilengkapi ilustrasi untuk memudahkan mereka memahami isi materi tanpa harus menerjemahkan. Contoh materi yang diberikan sebagai berikut:



Pada tahapan *whilst-teaching*, siswa diminta untuk berkelompok. Dalam kelompok tersebut mereka melakukan permainan *talking stick*. Dalam kelompok tersebut, siswa melakukan praktik mendeskripsikan seseorang berdasarkan gambar. Sebelum permainan dimulai, siswa diajari menyanyikan lagu *walking, walking hop, hop, hop*, sebuah lagu berbahasa Inggris yang sangat sederhana dan mudah dihafalkan. Kemudian, siswa diberikan instruksi untuk memutar sebuah spidol kepada seluruh penghuni kelas. Siswa yang memegang spidol ketika lagu berhenti harus mencoba memberikan deskripsi.



Gambar 3. Siswa yang mendapatkan spidol ketika lagu selesai dimainkan harus memberikan deskripsi sesuai gambar.

Kegiatan *whilst-teaching* ini lebih menantang dibandingkan praktek sebelumnya karena materi deskripsi yang diberikan mencakup lebih banyak kosa kata. Latihan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi mereka untuk menghafalkan kosakata yang mereka pelajari sebelumnya namun juga belajar melafalkan kosakata tersebut. Menariknya, walaupun kegiatan ini lebih menantang, siswa nampak sangat menikmati pembelajaran dengan permainan *talking stick* ini. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhinya adalah kesiapan siswa yang lebih matang. Karena permainan ini adalah permainan yang kedua, siswa dirasa lebih menikmati kegiatan ini dibandingkan *ball game* yang merupakan permainan yang diberikan pertama kali. Selain itu, pada *talking stick*, siswa sudah mendapatkan kegiatan *scaffolding* yang memadai bagi mereka untuk melakukan Latihan (praktek) mandiri. Faktor terakhir adalah *setting* permainan ini adalah berkelompok, sehingga siswa merasa lebih nyaman karena mereka bisa mendapat bantuan dari rekannya apabila mengalami kendala saat melakukan praktek pemberian deskripsi.

Pada kegiatan selanjutnya, siswa diminta untuk melakukan praktek individual di depan kelas untuk memberikan deskripsi mengenai salah satu teman yang ada di kelas. Kegiatan ini menantang bagi siswa karena mereka dilatih untuk mempunyai kepercayaan diri untuk berdiri di hadapan teman-teman dan mempraktekkan semua materi yang telah dipelajari. Penulis menggunakan *web-based application* pemilih nama acak (*Wheel of Names*).



Gambar 4. Siswa melakukan praktek mandiri di depan kelas

Post-Teaching

Pada tahapan post-teaching, penulis mengajak siswa untuk melakukan merangkum materi apa yang telah mereka pelajari. Penulis pun menutup sesi belajar dengan memberikan masukan bagi para siswa. Pada tahapan post-teaching ini juga, siswa diminta mengisi kuesioner kedua.

Observasi Selama Pelatihan

Selama pelatihan berlangsung, baik dari tahapan pre, whilst, maupun post-teaching, siswa menunjukkan antusiasme selama pelatihan berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung pun bersifat sangat santai namun dapat mencapai tujuan pembelajaran. Semua kegiatan berjalan lancar tanpa kendala yang berarti. Walaupun para siswa merasa enggan untuk berbicara dalam Bahasa Inggris, namun setelah mendapatkan dorongan keyakinan untuk mencoba, mereka pun bersedia mencoba menjawab setiap pertanyaan dan menerima tantangan di setiap kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya tiga permainan yang diberikan selama pembelajaran, siswa mendapatkan kegiatan yang cukup beragam walaupun dalam cakupan satu materi. Berbagai kegiatan yang berfokus pada praktek yang dilakukan oleh para siswa menumbuhkan rasa percaya diri yang terbukti dengan kerelaan siswa ini untuk melakukan praktek secara individual di depan kelas. Karena siswa sudah melakukan kegiatan secara bertahap, dari kegiatan *pre-teaching* dan melakukan praktek melalui *ball game* dan *talking stick*, siswa mendapatkan cukup bekal untuk praktek mandiri. Hal ini meningkatkan kepercayaan diri anak dan motivasi mereka untuk mencoba kegiatan yang lebih menantang.

Meskipun demikian, para siswa belum merasa percaya diri untuk melakukan praktek terakhir tanpa menggunakan catatan mereka. Meskipun penguasaan materi para siswa belum sempurna, keberanian dan antusiasme mereka patut dihargai.

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan, penulis senantiasa memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan pertanyaan atas materi atau hal yang belum mereka mengerti. Akan tetapi, para siswa tidak memberikan pertanyaan apapun. Dalam hal ini, bisa dilihat bahwa keaktifan siswa masih sangat bergantung pada aktivitas yang dipersiapkan oleh guru. Tentunya persiapan ini membutuhkan persiapan dan memakan waktu guru.

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh para siswa, lebih dari 50% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai penggunaan *communicative games* dalam pembelajaran.



61% siswa menyatakan bahwa penggunaan *communicative games* mampu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris, sementara 22% siswa menyatakan mungkin dan 17% menyatakan tidak.



Terkait kepercayaan diri, 67% siswa menyatakan bahwa penggunaan *communicative games* mampu meningkatkan kepercayaan diri mereka. Sedangkan 16% siswa menyatakan kepercayaan diri mereka kurang meningkat, dan 17% siswa menyatakan kepercayaan diri mereka tidak meningkat. Siswa pun mengungkapkan berbagai alasan terkait hal ini. 72% siswa berpendapat bahwa materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya *communicative games*. Hal ini bertolak belakang dengan kondisi pembelajaran di kelas yang kurang menyenangkan bagian sebagian besar siswa. 61 % siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar bahasa Inggris di kelas kurang menyenangkan karena banyak waktu yang dialokasikan untuk mengerjakan soal. Walaupun demikian, beberapa siswa pun mengakui bahwa mengerjakan soal adalah hal yang menarik bagi mereka (27%). Siswa-siswi ini gemar dengan model pembelajaran yang konvensional karena mereka pun kurang menyukai kegiatan bermain *games*.



Walaupun terdapat beberapa siswa yang memiliki kecenderungan terhadap model pembelajaran konvensional, 83% siswa menyatakan bahwa mereka tertarik untuk menggunakan *communicative games* kembali dalam pembelajaran mereka. Selain bagi mereka pembelajaran dengan *communicative games* mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri, pembelajaran ini memberikan mereka kesempatan untuk berbicara dalam Bahasa Inggris dengan porsi yang lebih besar. Siswa pun merasa pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik melalui cara yang menyenangkan.

Respon positif dari siswa baik melalui observasi selama pelatihan maupun hasil kuesioner menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pengabdian masyarakat ini, sekaligus menjadi awalan terwujudnya pendidikan yang bermutu. Dalam mempelajari sebuah bahasa asing, tentu timbul keinginan bagi pebelajar bahasa tersebut untuk memiliki kemampuan menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi dengan masyarakat dari negara lain. Sesuai dengan fungsinya sebagai *lingua franca*, sudah selayaknya Bahasa Inggris digunakan sebagai sarana komunikasi dengan bangsa lain (Darniati, 2016). Mengingat tujuan utama penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa sarana untuk berkomunikasi dengan bangsa lain, sudah seharusnya pembelajaran di kelas diarahkan untuk mencapai tujuan itu. Porsi praktik penggunaan Bahasa Inggris harus lebih diperbanyak agar siswa terbiasa menggunakannya.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini pun menemui sejumlah tantangan. Persiapan yang matang dalam hal tahapan kegiatan harus dilakukan sebelum melakukan pelatihan. Keberhasilan pengajaran dengan menggunakan *communicative games* juga erat kaitannya dengan kreatifitas pengajar untuk menghadirkan aktifitas yang menarik bagi para siswa. Selain itu, instruksi yang akan diberikan pun harus dipersiapkan dengan baik agar siswa dapat memahami urutan kegiatan yang harus mereka lakukan. Tantangan juga hadir dari rendahnya motivasi siswa terhadap penguasaan

materi Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil survey, 72% siswa mengatakan bahwa mereka kurang menyukai pelajaran Bahasa Inggris karena rendahnya kemampuan mereka pada mata pelajaran ini (78%). Karena itulah, nampak keengganan siswa terutama di awal kegiatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Karena terbiasa menjadi subyek pasif pembelajaran, siswa merasa sungkan untuk melakukan praktik dan bahkan mengajukan pertanyaan. Tentunya bukan hal yang mudah untuk mendorong mereka untuk mau mencoba. Wijaya (2013) menyebutkan bahwa guru memiliki beberapa fungsi dalam dalam pembelajaran meliputi pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, manajer kelas, panutan, pengoreksi, pemberi inspirasi, pemberi informasi, fasilitator, motivator, penginisiasi, inovator, mediator, serta evaluator. Dalam hal memberikan siswa semangat, guru menjalankan perannya sebagai seorang motivator agar siswa mampu terdorong untuk melakukan peran aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini bisa dikatakan berhasil karena tujuan dari pengabdian yakni memperkenalkan dan mengobservasi penggunaan *communicative games* telah terlaksana dengan respon yang positif dari para siswa. Peralihan dari kegiatan pembelajaran yang banyak *teacher-centered* dengan aktifitas utama mengerjakan soal LKS menjadi *learner-centered* dengan pemberian kesempatan yang lebih besar bagi para siswa untuk melakukan lebih banyak praktik melalui *communicative games* memberikan beberapa manfaat positif seperti peningkatan motivasi dan kepercayaan diri. Adapun kebaruan dari pengabdian masyarakat ini adalah pada respon berbeda yang diberikan siswa terhadap jenis permainan yang diberikan. Permainan *talking stick* mendapatkan respon yang terbaik dibandingkan penggunaan *ball game* dan *wheels of name*, baik oleh siswa putra maupun putri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan direspon secara beragam oleh siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat ini, penulis berharap agar para pemangku kepentingan di Yayasan Pendidikan Islam Al Hidayah bisa melakukan koordinasi lanjut terkait model pembelajaran yang efektif dalam peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa. Berdasarkan sesi pembelajaran menggunakan *communicative games* dalam peningkatan kemampuan bicara Bahasa Inggris, diperoleh data bahwa siswa merasa materi menjadi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Ke depannya, diharapkan ada sinergi antar guru dan juga pengurus yayasan agar cara-cara lain bisa juga dikembangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini tidak akan dapat terlaksana tanpa bantuan dari pihak Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pembangunan Veteran Jakarta. Selain itu, pihak yayasan yang telah sangat

memudahkan proses pengabdian masyarakat kepada siswa Panti Asuhan Nurul Iman, mulai dari perizinan hingga penjadwalan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, N., Daulay, I., Lubis, B., & Husda, A. (2021). Pelatihan Literasi Bahasa Inggris Bagi Siswa SD Negeri Percobaan Medan. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 1(1), 1-5.
- Darniati, F. R. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMPS Galih Agung dan Mts Darul Arafah Deli Serdang Sumatera Utara. *Jurnal Tarbiyah*, 23(2).
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA. Bandung: Resmaja Rosdakarya.
- Happyalita, U. C., Ilahi, P. R., Santoso, R. L., & Ja'farLuthfi, M. (2020). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Mendukung Program Integrasi Interkoneksi di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 531-534.
- Mahmoud, A. A. A., & Tanni, Z. A. (2014). Using Games to Promote Student Motivation towards Learning English, Al-Quds. *Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, 2(5).
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Maryam, S. (2020). Utilizing communicative language games to improve students' speaking ability. *Journal of Languages and Language Teaching*, 8(3), 251-263.
- McArdle, F., Grieshaber, S., & Sumsion, J. (2019). Play meets early childhood teacher education. *The Australian Educational Researcher*, 46, 155-175.
- Misbah, N. H., Mohamad, M., Yunus, M. M., & Ya'acob, A. (2017). Identifying the factors contributing to students' difficulties in the English language learning. *Creative Education*, 8(13), 1999-2008.
- Priyatmojo, Achmadi., dkk. 2010. *Buku Panduan Pelaksanaan Students Centered Learning (SCL) dan Teacher Aesthetic Role-Sharing (STAR)*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Gadjah Mada.
- Sespene, M. N. A., Oyangoren, H. R., Narnola, R. M. A., & Picardal, M. T. (2021). Macro and micro context factors in English language learning in modular distance learning. *Recoletos Multidisciplinary Research Journal*, 9(2), 35-52.
- Wijaya, I. 2013. Fungsi atau Peran Guru didalam Kelas. Diakses pada 17 Maret 2023 dari <https://masukmts.wordpress.com/2013/04/03/fungsi-atau-peran-guru-di-dalam-kelas-2/>.