

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA DENGAN COMPUTER BASED LEARNING

Meylina¹, Haddad Sammir²

^{1,2}Sistem Informasi

STMIK Jaya Nusa

Email: meylin1983@gmail.com¹, h.sammir@gmail.com²

ABSTRAK

Model pembelajaran tutorial seringkali menjadikan siswa bosan dan tidak bersemangat. Model tersebut kurang menyediakan visualisasi, interaktivitas dan kebermainan. Pendekatan pembelajaran bahasa Inggris dengan memanfaatkan bantuan permainan komputer dapat menjadi solusi untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam belajar. Skor yang didapatkan oleh siswa dalam permainan dan partisipasi siswa dalam permainan kelompok membuktikan keberhasilan metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer. Metode pembelajaran berbasis permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Komputer, Bahasa Inggris,

ABSTRACT

Tutorial based learning often makes student boring. This model doesn't provide proper visualization, interactivity and playfulness. Computer based English learning can be a solution to improve student's spirit and participation. Score in game and student's participation while learning prove the effectiveness of this learning method. The participation rates in group is also increase. Game based English learning can be an alternative learning method to overcome student's saturation.

Keywords: language, e-learning, game based learning

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris tidak hanya berperan sebagai bahasa internasional, lebih dari itu bahasa Inggris juga merupakan bahasa pengetahuan. Pentingnya bahasa Inggris menjadikan proses belajar mengajar dilakukan mulai dari tingkat rendah sampai tingkat atas dan perguruan tinggi. Menurut M. Yamin, belajar dan

mengajar merupakan kesatuan dari dua kegiatan yang searah, di mana belajar merupakan aktifitas primer dan mengajar merupakan aktifitas sekunder (Yamin, 2017).

Berbagai metode diterapkan untuk membantu proses belajar mengajar. Salah satu metode yang diterapkan adalah pembelajaran menggunakan komputer. Salah satu pendekatan pembelajaran berbasis komputer adalah *online course*. *Online course* memberikan pendekatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional seperti 1) Biaya kursus relative murah dan beberapa diantaranya gratis. 2) Waktu belajar lebih fleksibel. 3) Materi bisa di-*download* dan dipelajari di mana saja. (Hastuti & Oswari, 2012).

Metode pembelajaran berbasis komputer lainnya adalah dengan memanfaatkan *Game* / permainan komputer. Permainan komputer menurut Barr dapat digunakan untuk membangun kompetensi komunikasi, kemampuan beradaptasi dan kemampuan imajinasi (Barr, 2017). Permainan komputer yang memberikan banyak manfaat bagi siswa menginspirasi pengabdian pada masyarakat ini untuk mengimplementasikan permainan komputer yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris.

TARGET LUARAN YANG DICAPAI

1. Memberikan pengetahuan kepada para siswa tentang pentingnya penguasaan bahasa inggris
2. Memberikan pengetahuan kepada para siswa tentang pemanfaatan komputer untuk belajar bahasa inggris secara mandiri
3. Memberikan pengetahuan kepada para siswa tentang jenis-jenis aplikasi dan permainan yang dapat digunakan untuk belajar bahasa inggris melalui komputer
4. Memberikan pengetahuan kepada para siswa tentang tips dan trik menarik dan efektif untuk menguasai bahasa inggris dengan baik

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan selama satu hari yaitu pada tanggal 18 November 2017. Metode yang dilakukan adalah dengan membandingkan hasil uji kemampuan siswa sebelum pemberian materi (*pretest*) dengan setelah pemberian materi (*posttest*). Sebelum materi disampaikan, peserta diberikan *pretest* untuk menguji kemampuan mereka. Materi diberikan dalam bentuk presentasi dengan menggunakan power point. Setelah itu diadakan sesi praktik permainan edukasi pada komputer. Praktik permainan edukasi dilakukan dalam bentuk pertandingan. Peserta dibagi dalam tiga kelompok dan masing-masing kelompok memainkan permainan dan pada akhir sesi nilai akan diakumulasi dan didapatkan kelompok mana yang mendapatkan nilai paling tinggi. *Posttest* diberikan pada sesi terakhir. Hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest* untuk mendapatkan sejauh mana permainan edukasi memberikan dampak bagi peserta.

a. Permasalahan Mitra:

1. Siswa dan siswi SMPN. 3 Padang belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang pemanfaatan komputer untuk belajar bahasa Inggris, hal ini dapat dilihat dari hampir semua siswa tidak memiliki komputer pribadi di rumah.
2. Siswa dan siswi SMPN. 3 Padang mengalami kesulitan untuk mengoperasikan komputer
3. Siswa dan siswi SMPN. 3 Padang mengalami kesulitan untuk menjawab soal mengenai bentuk dan fungsi kata kerja
4. Siswa dan siswi SMPN. 3 Padang mengalami kesulitan untuk menjawab soal mengenai bentuk dan fungsi kata benda
5. Siswa dan siswi SMPN. 3 Padang mengalami kesulitan untuk menjawab soal mengenai kata bentuk dan fungsi kata sifat

Kegiatan yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan:

1. Memberikan Penyuluhan dengan memberikan ceramah tentang bagaimana tips dan trik mempelajari bahasa Inggris melalui komputer baik secara online maupun offline.
2. Partisipasi Mitra Dalam pelaksanaan kegiatan maka dilakukan diskusi tanya jawab. Dalam hal ini banyaknya siswa siswi SMPN. 3 Padang yang aktif bertanya mengenai topik yang disajikan.
3. Memberikan Simulasi tes bahasa Inggris dan komputer kepada siswa siswi SMPN. 3 Padang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SMPN 3 Padang dilakukan kepada siswa-siswi kelas 7 dan 8. Kegiatan berjalan lancar dan semua prosedur dan metode dilakukan dengan baik. Pihak sekolah memberikan dukungan yang sangat baik seperti menyediakan ruangan dan fasilitas pendukung yang lengkap.

Program ini memberikan penyuluhan kepada siswa siswi tentang bagaimana tips dan trik sukses belajar bahasa Inggris dan komputer telah dilaksanakan pada siswa siswi SMPN. 3 Padang. Kegiatan ini diikuti oleh 26 orang siswa siswi. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk penyuluhan yang berupa ceramah dan diskusi, serta simulasi tentang bagaimana cara mempersiapkan diri untuk menghadapi tes bahasa Inggris dan komputer untuk mencapai skor yang memuaskan. Materi yang diberikan berupa (1) tips pengetahuan dasar mengenai tes bahasa Inggris dan komputer dan apa saja yang harus dipersiapkan; (2) tips cara cepat menjawab soal tentang kata kerja; (3) tips cara cepat menjawab soal tentang kata benda; (4) tips cara cepat menjawab soal kata sifat.

Materi diberikan dalam bentuk presentasi dan praktik permainan komputer. Presentasi menyampaikan poin-poin tentang pentingnya berbahasa Inggris dan bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Rincian materi adalah sebagai berikut:

- a. Metode peningkatan kemampuan bahasa Inggris adalah dengan membaca bacaan bahasa Inggris, mendengarkan radio atau film berbahasa Inggris, berlatih bersama keluarga dan teman serta pantang menyerah.
- b. Pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer adalah pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk keperluan edukasi dimana komputer dan bahasa Inggris dikombinasikan.
- c. Alasan pemanfaatan permainan komputer sebagai alat bantu pembelajaran adalah 1) Permainan interaktif mengajarkan tujuan, peraturan, adaptasi, penyelesaian masalah dan interaksi 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- d. Permainan interaktif ada yang bersifat *online* dan *offline*.
- e. Permainan yang membantu pembelajaran bahasa Inggris yaitu: a) Hangman, *vocabulary* dan *spelling* b) Slow click, *vocabulary* dan *spelling* c) Fast hand, *vocabulary* dan *listening* d) Spelling Bee, *vocabulary*, *spelling* dan *listening* e) Big describer, *vocabulary* dan *reading* f) Falling cloud, *grammar* g) Grammar bubbles, *grammar* h) Compare, *grammar*.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan SMPN 3 Padang

Setelah penyampaian materi, dilakukan perlombaan untuk memenangkan permainan komputer edukasi. Permainan tersebut dimaksudkan untuk menguji seberapa baik permainan edukasi dapat memfasilitasi peserta dalam belajar bahasa Inggris secara mandiri dan apakah permainan edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Secara umum para peserta dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan pengetahuan siswa siswi tentang bagaimana cara menjawab soal dalam tes bahasa Inggris dan komputer.

Selanjutnya, berdasarkan hasil interview dengan beberapa orang siswa siswi yang telah mengikuti acara workshop sehari tersebut, mereka mengatakan puas dan kegiatan ini banyak membantu dalam memahami sulitnya menghadapi ujian bahasa Inggris dan komputer. Mereka dapat menguasai rumus- rumus praktis dan cepat dalam menjawab soal- soal tes bahasa Inggris dan komputer.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari antusiasme para peserta sangat dimungkinkan tujuan akhir program ipteks bagi masyarakat ini akan tercapai berupa peningkatan kemampuan dan pengetahuan dalam tes bahasa Inggris dan komputer, sehingga pada akhirnya siswa siswi mampu mencapai skor yang ideal. Indikator kinerja keberhasilan kegiatan penyuluhan, diskusi dan pelatihan dapat dilihat dari tingkat pengetahuan siswa siswi yang semakin baik. Siswa siswi mampu menerapkan materi yang telah disampaikan dengan menjawab soal-soal simulasi tes bahasa Inggris dan komputer yang telah diberikan oleh tim dengan baik.

Program pengabdian ini memanfaatkan komputer sebagai alat bantu utama yang dinilai kurang fleksibel karena ukuran dan aksesibilitasnya. Pengabdian selanjutnya disarankan menggunakan perangkat komputer genggam, *smart phone* karena sederhana dan aksesibilitasnya lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Barr, M. (2017). Student attitudes to games-based skills development: learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283–294. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.030>
- Hastuti, E., & Oswari, T. (2012). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Mandiri Dengan Free Virtual Online Course. *UG Jurnal*, 6(11), 1–7.
- Yamin, M. (2017). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT DASAR. *Jurnal Persona Dasar*, 1(5), 82–97.