

PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOARD GAMES BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BULELENG

Ni Made Ratminingsih¹, I Gede Budasi², Ni Wayan Surya Mahayanti³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni

Email: made_ratminingsih@yahoo.com.au

Ringkasan Eksekutif

Bahasa Inggris memiliki posisi strategis dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menukseskan sebuah proses pembelajaran Bahasa Inggris, strategi dan media pembelajaran memegang peranan sentral. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu meningkatkan kompetensi para guru SD di Kabupaten Buleleng dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran *Board Games*. Metode pelaksanaan program adalah *in-service training* yang berupa pelatihan dan pendampingan ke-4 sekolah perwakilan dari 27 SD yang mewakili 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng. Sebanyak 27 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris diberikan pelatihan membuat dan menggunakan media pembelajaran disertai dengan merancang pembelajaran (RPP) berbasis board games, yang kemudian dilatihkan mensimulasikan RPP dalam kegiatan pembelajaran berbentuk *peer teaching*, yang kemudian dilanjutkan dengan pendampingan yang melibatkan 4 guru pada 4 SD perwakilan wilayah timur, barat, selatan, dan utara Kabupaten Buleleng. Hasil kegiatan membuktikan bahwa (1) kegiatan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran board games dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dengan nilai efektivitas 92,40 yang terkategori sangat baik, dan (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 84% menjadi 94% pada pendampingan 2, yang terkategori sangat baik. Selanjutnya, dalam melaksanakan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan 84% pada pendampingan 1 menjadi 94% 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 67,56 (terkategori cukup) sebelum diajar dengan menggunakan board games menjadi 85,28 (terkategori sangat baik) setelah diajar dengan board games.

Kata kunci: board games, pelatihan, permainan

Executive Summary

English has a strategic position in developing sciences and technology. In order to make the English language instruction successful, instructional strategies and media play vital roles. The aim of this social service program is to assist elementary school teachers in Buleleng regency to improve their competence in making and using Board Games in their instruction. The method of the program was in-service training in which the participants were given training and direct tutorial to the 4 representative schools representing 27 elementary schools of 9 districts in Buleleng regency. There were 27 teachers who taught English subject were given training to

create and use instructional media of 4 kinds of board games, which further followed with designing a board games-based lesson plan, then was simulated in the form of peer teaching. There after, the program was continued with direct tutorial to the 4 representative schools involving 4 teachers representing eastern, western, southern, and r parts of Buleleng regency. The results of the program show that (1) the training of creating and using instructional media board games was valued effective in improving the teachers' knowledge and skills with the total score of effectiveness 92.40 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 84% in the first tutorial which became 94% in the second tutorial categorized as very good, while in conducting instruction, the teacher's skill also has similar result 84% in the first tutorial which became 94% in the second tutorial. The students' achievement also proved that the improvement of the teachers' knowledge and skills in teaching had an effect on their learning achievement, that was 67,56 before being taught by board games to become 85.28 after being taught with them.

Key Words: board games, training, play

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar di Bali sudah dimulai sejak tahun 1994. Dengan pemberlakuan kurikulum 2013, walaupun secara eksplisit mata pelajaran Bahasa Inggris tidak diatur dalam kurikulum, namun Bahasa Inggris tetap diajarkan di SD sebagai mata pelajaran muatan lokal. Sampai saat ini, pemerintah Propinsi Bali melalui Dinas Pendidikan masih tetap memberikan perhatian yang besar terhadap pengajaran Bahasa Inggris di SD. 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.

Namun fakta di lapangan membuktikan bahwa manakala perhatian untuk tetap mengajarkan Bahasa Inggris di SD, kebijakan ini tidak diikuti dengan usaha maksimal untuk menyiapkan tenaga pengajar dan fasilitas yang memadai. 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 pembuatan dan penggunaan media pembelajaran permainan *board games*.

Melalui pelatihan ini, para guru dapat menimba pengetahuan dan meningkatkan kompetensi dalam membuat dan 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. Secara spesifik Naz dan Akbar (2008) menekankan bahwa media bermanfaat baik bagi guru maupun bagi peserta didik, antara lain mengefisiensikan 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.

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.

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 bentuk *board games*, yaitu permainan yang menggunakan papan permainan sebagai bantalan dalam memainkan permaian. *Board games* dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama, karena hal ini memungkinkan adanya interaksi antarsiswa ketika bermain sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa target yang diajarkan yaitu Bahasa Inggris (Berland & Lee, 2012). Huang dan Levinson (2013) juga menyatakan bahwa *board*

games tidak hanya memfasilitasi siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan, namun juga dapat memudahkan mereka untuk memahami materi dan konsep yang berkaitan dengan topik-topik tertentu yang diberikan oleh guru. Selain itu, *board games* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat membantu siswa untuk mempelajari dan mengingat kosakata, sehingga pemahaman kosakata mereka meningkat cenderung meningkat (Meipina, 2014). Ada 4 jenis *board games* yang dilatihkan kepada para guru, yaitu *Snake and Ladder*, *Monopoly*, *Jigsaw Puzzle*, dan *Kim's board games*.

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 belum mengarah pada pembelajaran yang PAKEM dan inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuat anak-anak termotivasi belajar.
- c) Belum adanya media pembelajaran berupa permainan *board games* yang dapat digunakan untuk memberikan pajanan bahasa melalui cara-cara bermain.
- d) Masih kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media permainan *board games*.
- e) Masih kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan media permainan *board games*.

Mengacu pada masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, maka tujuan dari

kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran permainan *board games*.
- b) Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran permainan *board games*.

C. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan P2M ini adalah berupa *in-service training program*, yaitu pelatihan kepada para guru Bahasa Inggris di sekolah dasar di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng. Mereka diberikan informasi terkait dengan media pembelajaran khususnya permainan *board games* dan pelatihan berupa simulasi penggunaan media tersebut dalam pembelajaran yang dilanjutkan dengan pendampingan dan observasi kelas terkait implementasi media dalam pembelajaran di 4 SD perwakilan Buleleng Selatan, Utara, Timur dan Barat. 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 (*games*) dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- c) Pemberian model atau contoh *board games*.
- d) Kerja kelompok membuat *board games*.
- e) Simulasi pembelajaran dengan menggunakan media *board games*.
- 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).

Subjek yang berpartisipasi dalam kegiatan ini berjumlah 27 orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris yang mewakili 9 kecamatan di kabupaten

Buleleng. 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. Kemudian nilai hasil belajar peserta didik sebelum diajar dengan board games dibandingkan dengan setelah diajar dengan board games juga ditentukan dengan mencari skor rerata (*mean score*), yang kemudian dikonversi secara kualitatif.

D. KARYA UTAMA

Kegiatan pelatihan diselenggarakan pada hari Kamis, 14 April 2016, yang dibuka oleh Ketua LPM Undiksha yang

diwakili oleh sekretaris LPM Undiksha yaitu Bapak Dr. I Wayan Mudana, M.Pd. Dalam sambutannya, beliau menegaskan pentingnya melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengupayakan pemanfaatan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menantang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik khususnya anak-anak termotivasi belajar apabila mereka dapat belajar sambil bermain, yaitu dengan *board games*. Selanjutnya, pada kegiatan inti, nara sumber memberikan materi pelatihan berupa sejumlah pengetahuan penting terkait dengan pembelajaran PAKEM, Hakikat Pebelajar Anak-anak, Hakikat Pemanfaatan Media Pembelajaran, Hakikat Pembelajaran dengan *Games*, Jenis-jenis *Board Games*, dan Contoh RPP dengan Pemanfaatan *Board Games*. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pembukaan dan penyemaian materi.



Gambar 01. Pembukaan kegiatan oleh Sekretaris LPM Undiksha didampingi oleh Kabid Dikdas



Gambar 02. Penyemaian materi kepada peserta

Setelah diberikan sejumlah pengetahuan konseptual terkait dengan pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan *board games*,

guru dibagi dalam 4 kelompok dan dalam kelompok mereka belajar membuat *board games*. Masing-masing kelompok berlatih

membuat *board games* yang berbeda, yaitu *Monopoly Game*, *Snake and Ladder Game*, *Jigsaw Puzzle Game*, dan *Kim's Game*. Setelah belajar membuat *board games*, kegiatan selanjutnya adalah masing-masing kelompok merancang rencana pembelajaran (RPP) dengan tema yang mereka tentukan dengan memanfaatkan *board games* yang



Gambar 03. Penyusunan RPP dan pembuatan *board games* oleh peserta

telah mereka buat sebelumnya. Setelah membuat RPP, perwakilan guru dari masing-masing kelompok dari 4 kelompok kemudian mensimulasikan pembelajaran dengan memanfaatkan media *board games* yang telah mereka buat, seperti ditunjukkan pada foto di bawah ini.



Gambar 04. Simulasi mengajar dengan menggunakan *board game*

Pada akhir sesi pelatihan, guru menjawab kuesioner untuk menjaring pendapat mereka terkait dengan kegiatan pelatihan yang baru saja mereka ikuti. Terdapat 15 item yang ditanyakan pada kuesioner tersebut (lembar kuesioner dapat dilihat pada lampiran E). Dari 15 item tersebut, 5 item untuk menjaring peningkatan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran *board games*, 5 item untuk menjaring peningkatan kompetensi dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media *board games*, dan 5 item terakhir untuk menjaring pendapat mereka terhadap peningkatan kompetensi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *board games*. Berikut adalah tabel hasil kuesioner tersebut.

Tabel 01. Hasil Kuesioner Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

NO	ASPEK PENILAIAN	EFEKTIVITAS
1	PENGETAHUAN	94,37%
2	MERANCANG PEMBELAJARAN (RPP)	91,26%
3	MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN	91,56%
RATA-RATA		92,40%

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 memiliki pendapat yang

sangat positif terkait dengan kegiatan pelatihan. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas pelatihan adalah 92,40%, yang berarti bahwa kegiatan pelatihan dinilai sangat baik dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran (RPP) dan dalam membuat dan menggunakan media *board games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD. Secara lebih detail dapat dilaporkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dalam menggunakan media *board games* dalam pembelajaran, yakni para guru menilai kegiatan pelatihan sangat efektif meningkatkan pengetahuan mereka dalam menggunakan media games dengan nilai efektivitas sebanyak 94,37%. Selanjutnya dalam merancang pembelajaran (membuat RPP), mereka menilai pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran dengan capaian 91,26%. Dalam hal penilaian efektivitas kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran, para guru menilai bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi mereka dalam melaksanakan pembelajaran yang dijaring dengan capaian 91,56%.

Setelah kegiatan pelatihan yang berlangsung selama sehari, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan ke beberapa SD perwakilan di wilayah Timur, Barat, Utara, dan Selatan Kabupaten

Buleleng, yang diselenggarakan dari tanggal 28 April 2016 sampai dengan 31 Mei 2016. Terdapat 4 SD perwakilan yang merepresentasikan wilayah Buleleng, yaitu Buleleng Timur diwakili oleh SDN 2 Sudaji, Buleleng Barat diwakili oleh SDN 9 Banjar, Buleleng Utara diwakili oleh SDN 4 Kampung Baru, dan Buleleng Selatan diwakili oleh SDN 1 Sukasada. Masing-masing SD didampingi sebanyak 3 kali, 2 kali untuk kegiatan pendampingan, yaitu diskusi persiapan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang mengimplementasikan media *Board Games* yang ingin diimplementasikan oleh guru dan diikuti dengan observasi kelas dan 1 kali untuk kegiatan *posttest* atau pemberian tes formatif kepada siswa sesuai dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam 2 kali pendampingan. Ada dua temuan penting dalam kegiatan pendampingan, yaitu (1) kompetensi guru yang dilihat dari persiapan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan format N1 dan keterampilan mengajar yang dinilai dengan format N2, dan (2) kompetensi siswa dilihat dari hasil belajar mereka. Berikut adalah tabel hasil analisis kompetensi mempersiapkan pembelajaran (N1). Foto-foto berikut adalah bukti kegiatan pendampingan dan proses belajar mengajar dengan menggunakan *board games*.



Gambar 05. Pendampingan di SDN 2 Sudaji



Gambar 06. Pendampingan di SDN 4 Kampung Baru



Gambar 07. Proses belajar mengajar dengan media Kim's *board game*



Gambar 08. Proses belajar mengajar dengan media Monopoly *board game*

Selama proses pendampingan, para guru diberikan masukan-masukan terkait dengan desain RPP dan keterampilan menyelenggarakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media *board games*. Di bawah ini adalah data kompetensi guru dalam menyusun RPP dan dalam melaksanakan pembelajaran setelah diberikan pendampingan.

Tabel 03. Kompetensi Guru dalam Menyusun Pembelajaran (RPP)

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 2 SUDAJI	4,6	4,9
2	SDN 1 SUKASADA	4,3	4,7
3	SDN 4 KAMPUNG BARU	3,9	4,9
4	SDN 9 BANJAR	4,0	4,4
RATA-RATA		4,2	4,7

Keterangan:

Pendampingan 1 (Nilai rata-rata N1/Nilai maksimal) x 100 = $(4,2/5) \times 100\% = 84\%$

Pendampingan 2 (Nilai rata-rata N2/Nilai maksimal) x 100 = $(4,7/5) \times 100\% = 94\%$

Dari tabel 03 di atas dapat dibuktikan bahwa selama 2 kali pendampingan keempat sekolah perwakilan di Kabupaten Buleleng, kompetensi guru dalam mempersiapkan

pembelajaran adalah 84% terkategori baik pada pendampingan 1 dan menjadi 94% terkategori sangat baik pada pendampingan 2.

Tabel 04. Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 2 SUDAJI	4,2	4,8
2	SDN 1 SUKASADA	3,9	4,6
3	SDN 4 KAMPUNG BARU	4,5	4,9

4	SDN 9 BANJAR	4,1	4,4
	RATA-RATA	4,2	4,7

Keterangan:

Pendampingan 1: (Nilai rata-rata N2/nilai maksimal) x 100 = (4,2/5)x100% =84%

Pendampingan 2: (Nilai rata-rata N2/nilai maksimal) x 100 = (4,7/5)x100% =94%

Pada tabel 04 di atas, dapat dilihat bahwa kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran pada pendampingan 1 adalah 84% dengan kategori baik, sedangkan kompetensi guru pada pendampingan 2 adalah 94% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran melalui pemberian bantuan berupa pendampingan ke sekolah.

Peningkatan kompetensi guru dalam menyusun RPP dan melaksanakan pembelajaran juga dapat dilihat dampaknya melalui hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa dari hasil *posttest*. Tabel di bawah adalah hasil *posttest* setelah diberikan 2 kali pembelajaran dengan menggunakan *board games* yang dibandingkan dengan nilai awal siswa sebelum diajar dengan menggunakan *board games*, sebagai berikut:

Tabel 05. Hasil Belajar Siswa Kelas 4 yang Diajar dengan *Board Games*

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	SDN 2 SUDAJI	62,74	74,65
2	SDN 1 SUKASADA	72,14	89,52
3	SDN 4 KAMPUNG BARU	76,85	83,75
4	SDN 9 BANJAR	58,52	93,19
TOTAL NILAI		270,25	341,11
RATA-RATA		67,56	85,28

Tabel 05 di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 4 di empat sekolah setelah diajar dengan menggunakan *board games*. Rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 4 di 4 sekolah mitra sebelum diajarkan dengan menggunakan *board games* adalah 67,56, sedangkan rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 4 di 4 sekolah mitra setelah diajarkan dengan menggunakan *board games* adalah 85,28 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa merupakan dampak dari adanya peningkatan kompetensi guru dalam menyusun RPP dan melaksanakan

pembelajaran yang memanfaatkan media *board games*. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya *board games* dapat digunakan oleh guru untuk memvariasikan pembelajaran agar dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka.

E. ULASAN KARYA

Hasil kuesioner membuktikan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran *board games* sangat baik dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran (RPP) dan dalam membuat dan menggunakan media *Board Games* dalam pembelajaran

Bahasa Inggris di SD, yang dibuktikan dari hasil kuesioner bahwa para guru yang berjumlah 27 orang menilai pelatihan sangat efektif dengan nilai efektivitas 92,40%. Secara lebih rinci, peningkatan pengetahuan dinilai oleh para guru sebanyak 94,37%. Hal ini sangat beralasan karena para guru belum mengetahui berbagai jenis *board games* yang diperkenalkan seperti *Monopoly*, *Jigsaw Puzzle*, dan *Kim's*, yang kebanyakan mereka tahu adalah *Snake and Ladder*, namun belum pernah digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris. Selanjutnya dalam menyiapkan pembelajaran (RPP) guru menilai efektivitas kegiatan sangat baik dengan nilai 91,26%, dan dalam melaksanakan pembelajaran dengan nilai efektivitas 91,56%.

Hasil kuesioner dilengkapi dengan hasil observasi pembelajaran langsung melalui pendampingan sebanyak 2 kali ke 4 SD dan hasil penilaian membuktikan bahwa kompetensi guru dalam menyiapkan pembelajaran terkategori baik dengan persentase 84% pada pendampingan 1 dan 94% pada pendampingan 2. Begitu pula dalam melaksanakan pembelajaran, para guru meningkat kompetensinya dengan persentase 84% terkategori baik pada pendampingan 1 dan menjadi 94% terkategori sangat baik pada pendampingan 2. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan dapat meningkatkan kompetensi guru baik dalam menyiapkan pembelajaran maupun dalam melaksanakan pembelajaran.

Selanjutnya hasil belajar siswa setelah diberikan *posttest* adalah 85,28. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pendampingan secara tidak langsung berdampak baik pada hasil belajar peserta didik. Temuan di atas mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan langkah-langkah seperti penyemaian informasi, pemberian model atau contoh *board games*, kerja kelompok membuat *board games*, simulasi

pembelajaran dengan menggunakan *board games*, penyebaran angket untuk menjaring pendapat para guru terkait dengan efektifitas pelatihan yang diikuti, serta pendampingan dan observasi kelas sebanyak masing-masing tiga sesi (dua sesi pembelajaran dan satu sesi tes akhir). Media pembelajaran memang benarmemiliki peran sentral dalam menyukseskan pembelajaran. Yassaei (2012) dan Arsyad (2011) mengakui bahwa media pembelajaran merupakan cara ampuh dalam menciptakan konteks yang bermakna yang dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Scott & Ytreberg (2000) menekankan bahwa makna dapat disampaikan dengan baik melalui dunia fisik, yakni berupa bantuan media. Disamping itu, hasil observasi kelas juga membuktikan bahwa siswa lebih cepat dapat memahami pelajaran dengan bantuan media. Hal ini senada dengan Kemp (dalam Ramendra & Ratminingsih, 2006; 2007) Shin (2006), dan Ratminingsih & Budasi (2014;2015) bahwa bantuan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik lebih cepat dan mudah memahami pelajaran dan lebih produktif dalam mencapai tujuan yang ditargetkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Wright, dkk. (2006) mengungkapkan bahwa permainan merupakan sebuah aktivitas yang menghibur dan menarik, serta sering kali menantang bagi siswa, dimana siswa dapat bermain dan berinteraksi dengan sesama. Hal tersebut dibuktikan dengan antusiasme para siswa saat belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan *board games*, dimana mereka bermain secara berkelompok yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi menggunakan bahasa target satu sama lain untuk memenangkan permainan tersebut. Para siswa terlihat begitu aktif dan

bersemangat di dalam kelas. Temuan ini juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Elliott, dkk. (2000), bahwa *games* adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak oleh karena mereka menikmatinya. Selanjutnya, Martin (dalam Brewster, dkk., 2007) menambahkan bahwa *games* merupakan aktivitas yang memberikan kesempatan para pebelajar anak-anak untuk mempraktekkan bahasa target dalam situasi yang santai dan menyenangkan. Sementara, Toth (dikutip oleh Mei & Yu-jing, 2008) menegaskan bahwa *games* adalah sebuah aktivitas yang memiliki aturan-aturan, tujuan dan elemen kesenangan. Sehingga peserta didik dapat lebih cepat dan mudah memahami pelajaran dan dalam mencapai tujuan yang ditargetkan.

Bailey, dkk.(2004) menambahkan bahwa *games* adalah bagian integral dari kurikulum yang seimbang, yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak-anak. Selain itu, Paul (2003) menyatakan bahwa *games* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat anak-anak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran. *Games* memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran karena mereka dapat bermain sambil belajar. Permainan *board games*, tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk mempraktekkan bahasa, tetapi juga merupakan tempat terjadinya pembelajaran yang paling efektif. Sejalan dengan teori-teori tersebut, para siswa yang cenderung pasif ketika belajar di dalam kelas, menjadi segan untuk berbicara dan berpartisipasi. Sehingga secara tidak langsung mereka dapat melatih sikap sosial, seperti rasa bertanggung jawab dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Terkait dengan *board games*, Berland dan Lee (2012) mengemukakan bahwa *board games* dapat membantu siswa untuk bekerja sama, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan temannya ketika bermain. Hal ini tentu akan menciptakan suasana belajar yang baik,

mereka dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya dengan menggunakan bahasa target. Dengan demikian, secara tidak langsung siswa akan mempelajari Bahasa Inggris dalam konteks bermain yang menyenangkan, yang memberikan kemudahan kepada mereka untuk menyerap pengetahuan dan materi yang diberikan oleh guru. Terkait dengan hal ini, Huang dan Levinson (2013) juga menyatakan bahwa *board games* tidak hanya menghadirkan situasi belajar yang menyenangkan (*fun learning atmosphere*), namun juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik-topik tertentu yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, pemahaman kosakata siswa akan meningkat, karena mereka dituntut untuk mengingat dan menyebutkannya ketika bermain (Meipina, 2014). Dengan menggunakan *board games* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, kemampuan sosial dan kemampuan belajar siswa akan lebih baik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Jadi, *board games* efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. *Board games* dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran, sehingga hasil belajar Bahasa Inggris siswa menjadi meningkat.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian temuan di atas, ada dua hal yang dapat disimpulkan dari pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran permainan *board games* yaitu:

- (1) Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran permainan *board games* dengan nilai efektivitas 92,40 yang menegaskan bahwa para guru menilai kegiatan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran permainan *board games* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran permainan *board games*.

- (2) Adanya peningkatan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga ditegaskan dengan 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 84% menjadi 94% pada pendampingan 2, yang terkategori sangat baik. Selanjutnya, dalam melaksanakan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan 84% pada pendampingan 1 menjadi 94% pada pendampingan 2 dengan kategori sangat baik.
- (3) Adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan permainan board games yang dapat dilihat dari skor rerata.

G. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, manfaat yang dapat dipetik oleh beberapa pihak adalah sebagai berikut:

Kegiatan P2M ini memberikan masukan yang berharga berupa pengetahuan dan keterampilan praktis bagi guru-guru Bahasa Inggris dalam rangka membuat dan menggunakan media *board games* dalam upaya melakukan inovasi, sehingga siswa yang diajar dapat meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan mereka belajar, yang akan berdampak pada peningkatkan hasil belajar.

Kegiatan P2M ini juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas guru Bahasa Inggris dari segi penambahan pengetahuan dan keterampilan praktis melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih baik, yaitu melalui strategi pembelajaran yang lebih inovatif yang dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran permainan berupa *board games*.

Dengan adanya penggunaan media permainan *board games*, pembelajaran Bahasa Inggris akan menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat, tertantang dan termotivasi belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sebagai sebuah LPTK, yang salah satu dari Tri Dharma adalah melakukan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan P2M ini akan menjadi salah satu wujud kepedulian Undiksha untuk berperan aktif secara berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas SDM (guru) di Propinsi Bali pada umumnya dan di Kabupaten Buleleng khususnya, untuk selalu mengupayakan perbaikan kualitas pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar, yang menjadi fondasi dari pendidikan pada level berikutnya.

H. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- 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.
- Berland, M. & Lee, V. R. (2011). Collaborative strategic board games as a site for distributed computational thinking. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(2), 65-81.
- 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.
- Huang, A. & Levinson, D. (2013). Teaching transportation planning with board games. *Journal of the Transportation Research Board*, 141-149. Diakses pada 21 April 2016 dari IEEE Xplore website: http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=4148843.
- 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>)
- Meipina. (2014). The application of snakes and ladders game in teaching vocabulary. *The Second International Conference on Education and Language*, 2 (1), 380-387.
- Naz, A.A. & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction Its Importance: Some Considerations. *Journal of Elementary Education*, 18: 35-40.
- Paul, D. (2003). *Teaching English to children in Asia*. Hong Kong: Pearson Education Asia Ltd.
- 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*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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*, 1(2): 78- 95.
- Ratminingsih, N. M. & Budasi, I G. (2015). Pengembangan "games" Berorientasi Model PAKEMdalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Ratminingsih, N.M. & Budasi, I G. (2014). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Scott, W.A. & Lisbeth, H.Y. (2000). *Teaching English to children*. New York: Longman Group UK Ltd.
- 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.

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 Dinas Pendidikan Kabupaten Buleleng, KUPP 9 Kecamatan di Kabupaten Buleleng, dan semua guru-gurupengampu mata pelajaran Bahasa Inggris dan para siswa di kelas 4, 5, atau 6 di 27 SD atas kerjasamanya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Semoga kegiatan yang kami lakukan ini bermanfaat bagi bapak/ibu sekalian.