

**PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA:
PELATIHAN KOMPETENSI GURU-GURU BAHASA DI MAN 2 YOGYAKARTA**

Sudarmaji, Retna Endah S.M, Iman Santoso, Isti Haryati, Diyan Fatimatuz Zahro

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa Seni dan Budaya,

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: sudarmaji@uny.ac.id

Abstract

The training for language teachers aims to improve the competence of language teachers in teaching a language in the classroom. By participating in this training, language teachers are expected to be more familiar with games in language teaching and apply them in the classroom so that students' ability to learn languages include foreign language will also increase. The method used is training that is carried out offline and online in three meetings. In the first meeting, language teachers were guided to understand the concept of games in language and foreign language teaching. The second meeting was filled with best practice presentations and practical discussions on making a Learning Implementation Plan by utilizing games in language teaching. In the third session, the participants presented their lesson plans and learning videos from their classrooms. From the results of the training, it is known that after attending the training, language teachers' understanding and mastery of various games in language teaching and learning have increased. Teachers are also ready to apply games in their classrooms.

Keywords: Games, language learning, training

Abstrak

Pelatihan permainan dalam pembelajaran bahasa bagi guru-guru bahasa bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru bahasa dalam pembelajaran bahasa di kelas. Dengan mengikuti pelatihan ini diharapkan guru-guru bahasa lebih mengenal permainan dalam pembelajaran bahasa dan mengaplikasikannya di kelas sehingga kemampuan siswa dalam belajar bahasa termasuk bahasa asing juga semakin meningkat. Metode yang dipakai adalah pelatihan yang dilaksanakan secara luring dan daring dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, para pengajar bahasa dibimbing untuk memahami konsep permainan dalam pengajaran bahasa asing. Pertemuan kedua diisi dengan presentasi best practice dan diskusi praktik membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan memanfaatkan permainan dalam pembelajaran bahasa. Sesi ketiga, para peserta mempresentasikan RPP dan video pembelajaran. Dari hasil pelatihan diketahui bahwa setelah mengikuti pelatihan, pemahaman dan penguasaan guru-guru bahasa tentang berbagai permainan dalam pembelajaran bahasa semakin meningkat. Guru-guru juga siap untuk mengaplikasikan permainan dalam pembelajaran bahasa di kelasnya.

Kata kunci: Permainan, pembelajaran bahasa, pelatihan

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing memerlukan strategi khusus, agar peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar bahasa asing. Berbagai usaha dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan mengikuti

proses pembelajaran bahasa. Kondisi psikologi dan usia peserta didik yang masih dalam masa remaja menjadi pertimbangan dalam usaha meningkatkan motivasi peserta didik tersebut. Pemilihan metode dan strategi yang kurang tepat dapat menyebabkan ketidakefektifan dalam belajar dan peserta didik menjadi cepat lelah dan tidak bisa menangkap materi dengan baik.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah penerapan media permainan dalam proses pembelajaran bahasa. Media permainan merupakan alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media permainan sangat berbeda dengan media yang lainnya, karena dilaksanakan melalui permainan. Permainan sendiri tidak lepas dari kehidupan manusia, karena menurut Huizinga (1980) manusia adalah *Homo Ludens* yang berarti makhluk yang senang bermain. Dalam konteks pembelajaran, permainan adalah sebuah aktivitas atau kegiatan yang menghibur dan menarik, sering menantang, dan sebuah kegiatan yang memungkinkan peserta didik bermain serta berinteraksi berinteraksi dengan orang lain (Wright, Betteridge, and Buckby 2006). Melalui permainan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan santai, terbebas dari rasa takut dan tertekan. Hal tersebut dikuatkan oleh Dauvillier, dkk (dalam Niewalda 2015) bahwa permainan hendaknya membuat senang dan membiarkan pembelajaran berlangsung dalam situasi yang bebas dari rasa takut, tuntutan waktu dan nilai.

Permainan dapat membuat peserta didik merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan juga dapat dilaksanakan secara kelompok, sehingga peserta didik merasa ringan dan lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan permainan niscaya motivasi belajar peserta didik akan meningkat dan proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan lancar, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Bermain mempunyai dua arti yang pertama adalah sebagai aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang-kalah (*play*) dan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (Ismail 2009).

Pentingnya permainan dalam pembelajaran bahasa diungkapkan oleh beberapa ahli. A. Komensky dan K. Krupskaya (dalam Shakhnoza 2020) memberi perhatian besar bagaimana pentingnya games atau permainan dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut mereka "*Games in a foreign language are extremely important and useful. They help natural language learning*". Lewis dalam Bakhsh (2016) menambahkan bahwa permainan penting bagi peserta didik karena hakikatnya mereka senang bermain. Melalui permainan, peserta didik dapat berinteraksi, menemukan, dan bereksperimen dengan lingkungan sekitar mereka. Menggunakan permainan tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan insentif dan rangsangan untuk menggunakan bahasa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Wright et al (2006:) menegaskan „*Games provide one way of helping the learners to experience language than merely study it*“. Permainan menyediakan cara untuk membantu pembelajar mengalami bahasa daripada hanya mempelajarinya.

Mengingat pentingnya permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing, maka perlu dilakukan satu usaha agar guru-guru bahasa lebih mengenal dan memahami jenis-jenis permainan dalam pembelajaran bahasa dan bagaimana menerapkannya di kelas. Upaya yang perlu dilakukan mengingat pentingnya permainan dalam pembelajaran bahasa adalah pelatihan terhadap guru-guru bahasa. Oleh karena itu, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY mengadakan pelatihan permainan dalam pembelajaran bahasa asing di MAN 2 Yogyakarta. Pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru bahasa di MAN 2 dan juga guru-guru Bahasa Jerman di kota lain di seluruh Indonesia. Pelatihan

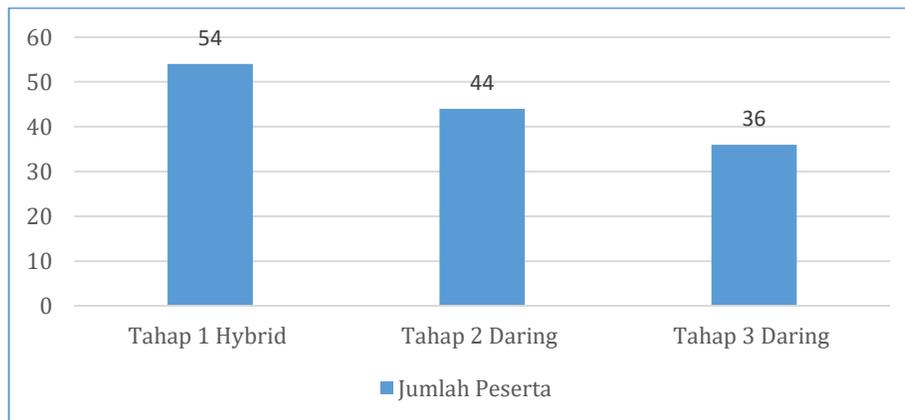
dilaksanakan secara luring dan daring *hybrid* di MAN 2 Yogyakarta. Diharapkan dengan pelatihan ini kemampuan guru-guru bahasa dalam mengelola pembelajarannya di kelas akan semakin meningkat.

2. METODE PELAKSANAAN

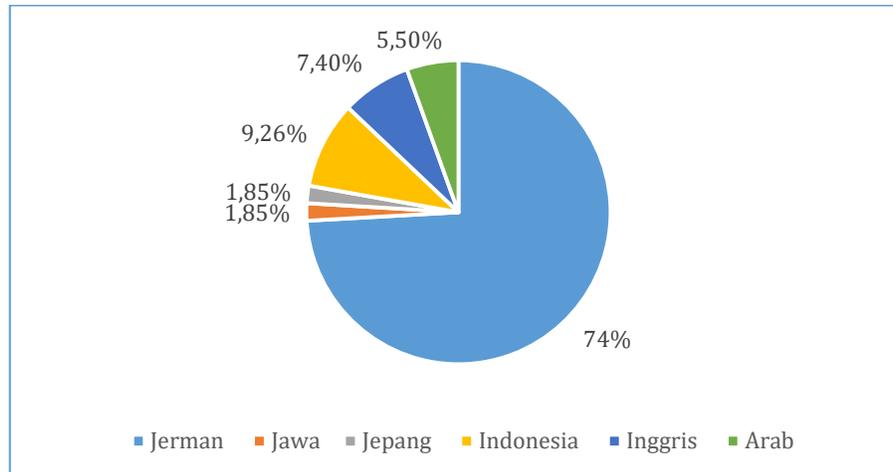
Metode yang dipakai dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berupa pelatihan yang dilakukan secara daring dan luring (*hybrid*) dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama, yakni penyampaian materi dilaksanakan secara luring dan daring (*Blended*), dilanjutkan kerja mandiri Menyusun RPP menggunakan permainan, pertemuan kedua diskusi hasil penyusunan RPP dan penyampaian praktik baik (*best practice*) secara daring. Diakhiri dengan pertemuan ketiga berupa presentasi RPP dan video pembelajaran dilaksanakan secara daring. Di akhir pelaksanaan diberikan angket evaluasi kegiatan menggunakan *google form*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan permainan dalam pembelajaran bahasa bagi guru-guru bahasa dilakukan di di MAN 2 Yogyakarta. Peserta pelatihan adalah guru-guru bahasa di MAN 2 Yogyakarta dan guru bahasa asing lain dari berbagai sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah. Gambaran peserta yang mengikuti pelatihan dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Jumlah Peserta Pelatihan Permainan Bahasa



Gambar 2. Kategori Peserta Pelatihan berdasarkan Mata Pelajaran yang diampu

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pada hari pertama dilaksanakan penyampaian materi pelatihan secara luring dan daring (*hybrid*) pada hari Kamis tanggal 17 Mei 2022 mulai pukul 08.00-13.00 WIB. Acara dimulai dengan pembukaan dan pada kesempatan ini acara dibuka oleh Kepala MAN 2 Yogyakarta, Drs. H. Mardi Santoso. Kemudian acara dilanjutkan dengan penyampaian materi, yang dilaksanakan secara panel. Secara garis besar materi yang disajikan terbagi dalam dua kelompok, yaitu permainan yang dapat dilakukan di kelas secara langsung dan permainan yang berbasis digital. Permainan yang terakhir ini perlu dikenalkan karena perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran sudah sedemikian maju sehingga para pengajar bahasa perlu memahami permainan digital (Alyaz and Sinem 2016).

Sebagai pemateri pertama adalah Drs. Sudarmaji, M.Pd. yang menyampaikan materi mengenai “Pengantar Permainan dalam Pembelajaran Bahasa”. Pemateri kedua adalah Dra. Retna Endah Sri Mulyati, M.Pd. yang menyampaikan materi tentang “Permainan *Memory, Bingo, Monopoli, Textpuzzle, Quiz, Rätsel, Wortkette* dan *Kimspi*”*el*. Pemateri ketiga adalah Dr. Isti Haryati, M.A. yang menyampaikan materi tentang “Permainan dalam Pembelajaran berbasis Sastra”, yang meliputi *Märchen, Gedicht, Puzzle, Lückenmethode* dan *Konkrete Poesie*. Kegiatan tanya jawab berlangsung cukup lama dan segar serta interaktif, karena tim juga melibatkan peserta lain untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang muncul sehingga terjadi interaksi sesama peserta dan pemateri. Pada kesempatan ini para peserta juga diminta untuk mencoba mempraktikkan permainan-permainan yang telah dijelaskan oleh pemateri.

Sesi kedua diawali dengan pemaparan materi juga secara panel. Pemateri pertama adalah Dr. Iman Santoso, M.Pd. yang menyampaikan materi mengenai Permainan *online*, yang meliputi *Duolingo, Memrise, Lyricstraining, Wordwall, German-games.net, Liveworksheet* dan *Pimsleur*. Pemateri kedua adalah Diyan Fatimatuz Zahro, S.Pd., M.A. yang menyampaikan materi mengenai *Kahoot, Class Dojo, Classcraft, Socrative, Quizizz* dan *Quizlet*.

Setelah materi selesai disampaikan acara dilanjutkan dengan sesi pemberian penjelasan mengenai kegiatan selanjutnya. Penjelasan disampaikan oleh Dr. Iman Santoso M.Pd. yang meliputi kegiatan pada tanggal 18 Mei sampai dengan tanggal 16 Juni 2022 yaitu peserta diberi kesempatan untuk menyusun RPP secara mandiri dengan pendampingan dan membuat video pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu diskusi pada tanggal 27 Mei 2022 merupakan pertemuan kedua yang dilaksanakan secara daring.

Kegiatan berikutnya yaitu mulai tanggal 18 Mei sampai 16 Juni 2022 peserta diberi

kesempatan untuk menyusun RPP dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan permainan. Dalam hal ini peserta bekerja secara mandiri, namun peserta tetap diberi kesempatan untuk berkonsultasi dengan pemateri untuk pendampingan jika terjadi masalah dalam menyusun RPP dan membuat video. Untuk mempermudah pengumpulan RPP dan video tim menyiapkan link *googledrive*.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2022. Kegiatan dilaksanakan secara daring dan dilakukan di kampus. Pada pertemuan kedua ini diawali dengan kata pengantar dari ketua tim PkM. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan *best practice* dari dua nara sumber. Nara sumber yang pertama adalah guru dari SMA Negeri 3 Yogyakarta yaitu Ibu Heri Septian Munggaran, S.Pd. yang menyampaikan materi mengenai permainan luring menggunakan cerita bergambar (*Bildergeschichte*) dan nara sumber kedua Ibu Fitri Ananda, S.Pd. guru dari SMA Negeri 2 Boyolali menyampaikan *best practice* mengenai permainan daring berupa *Wordwall*, *Padlet*, *Learningsapp*. Setelah presentasi dari kedua nara sumber tersebut kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi mengenai penyusunan RPP dan pembuatan video. Dalam hal ini peserta diminta satu persatu untuk menyampaikan kendalanya dalam menyusun RPP dan membuat video.

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah presentasi RPP dan video pembelajaran oleh peserta yang terpilih, yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2022 mulai pukul 08.00-11.00. Mengingat waktu yang tersedia terbatas, maka tidak semua peserta mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karyanya. Kegiatan diawali dengan pengarahan dari ketua tim dengan tujuan agar peserta termotivasi untuk mempresentasikan RPP dan videonya. Dari 20 peserta yang mengumpulkan produk, terpilih 5 orang untuk mempresentasikan karyanya.



Gambar 3. Peserta mencoba permainan monopoli pada pelatihan sesi luring



Gambar 4. Presentasi Produk Video Peserta dalam Pelatihan Sesi Daring

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa, sebanyak 86% peserta pelatihan sangat setuju dan 14% peserta setuju bahwa pelatihan ini telah meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran bahasa. 73% peserta sangat setuju dan 27% peserta setuju bahwa seluruh materi pelatihan ini efektif jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Selanjutnya, 54% peserta sangat setuju dan 46% lainnya menyatakan setuju bahwa praktik pembuatan video dan pembuatan RPP dalam pelatihan ini praktis dilaksanakan. Dalam hal pelaksanaan pelatihan, 73% peserta sangat setuju dan 27% peserta setuju bahwa sesi pelatihan ini tersusun secara rapi dan sistematis. Dari aspek pendampingan, 91% peserta menyatakan sangat setuju dan 9 % lainnya setuju bahwa pendampingan dan panitia tanggap dalam memberikan bantuan.

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi Pelatihan

No.	Pertanyaan	Skor (%)			
		1	2	3	4
1.	Seluruh sesi pelatihan ini meningkatkan kompetensi Bapak/Ibu dalam pembelajaran bahasa.	0	0	14	86
2.	Seluruh materi pelatihan ini efektif jika diterapkan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran bahasa.	0	0	27	73
3.	Praktik pembuatan video dan pembuatan RPP dalam pelatihan ini praktis dilaksanakan.	0	0	46	54
4.	Sesi pelatihan ini tersusun secara rapi dan sistematis.	0	0	27	73
5.	Pendampingan dan panitia memberikan bantuan kepada Bapak/Ibu dengan tanggap.	0	0	9	91

Keterangan: 1 = Tidak setuju, 2 = Kurang setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa peserta memiliki kesan yang sangat baik terhadap kegiatan pelatihan ini. Peserta mendapatkan manfaat dan dapat meningkatkan kompetensinya melalui kegiatan pelatihan ini. Hal ini dapat terwujud dengan adanya sejumlah hal yang menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Faktor pendukung terlaksananya program dosen berkegiatan di sekolah ini adalah yang pertama dari pihak sekolah. Sekolah menerima tim dengan sangat ramah dan menyenangkan. Ketika tim menawarkan kerjasama dengan memberikan pelatihan permainan dalam pembelajaran bahasa kepada guru-guru bahasa di MAN 2 Yogyakarta Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah menyambut baik kegiatan ini. Pihak MAN 2 Yogya juga komunikatif dalam bekerjasama dalam penyediaan fasilitas yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya pelatihan.

Faktor pendukung yang kedua adalah semua peserta baik guru-guru MAN 2 Yogyakarta maupun guru-guru Bahasa Jerman dari sekolah lain sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Sesi tanya jawab berkembang menjadi diskusi yang menarik. Berdasarkan hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa permainan dapat membuat suasana pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wright et al. (2006) bahwa permainan membantu dan mendorong banyak pembelajar untuk mempertahankan minat dan motivasi mereka. Peserta juga serius menyusun draf RPP dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan permainan. Sesi presentasi juga berjalan dengan baik dan para peserta menerima berbagai saran dan tanggapan dari tim PkM dengan antusias.

Terakhir adalah kerjasama yang baik dari anggota tim PkM baik dosen maupun mahasiswa. Kegiatan ini berjalan dengan pembagian tugas yang jelas dan terarah. Meskipun demikian terdapat pula hambatan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pertama, kegiatan ini dilaksanakan secara hybrid atau mode bauran sehingga diperlukan persiapan yang seksama terkait penyediaan IT dan teknis pelaksanaan agar peserta daring dan luring dapat terfasilitasi secara optimal. Kedua, dengan adanya moda luring dan daring, kendala jaringan merupakan satu permasalahan yang tidak bisa dihindari. Dari hasil pelaksanaan kegiatan PPM dan masukan dari peserta *Workshop*, maka disarankan agar; (1) Hasil pelatihan ini hendaknya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah, dan (2) Hasil pelatihan ini dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan kapasitas pendidik bahasa asing di sekolah menengah atas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pelatihan permainan dalam pembelajaran bahasa di MAN 2 Yogyakarta berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Kegiatan ini memperkaya wawasan dan informasi bagi para pendidik sehingga dapat meningkatkan kompetensinya dalam menyelenggarakan pembelajaran bahasa yang menarik bagi para siswa.

Respons para pendidik yang menjadi peserta sangat baik. Pertama, bagi peserta pelatihan materi yang disampaikan dinilai sangat menarik dan sangat bermanfaat bagi para pendidik bahasa di Indonesia. Kedua, materi yang disajikan, menurut sebagian besar peserta sangat mudah dipahami. Hal ini karena pemateri menyajikan materi secara perlahan dan dengan langkah-langkah yang runtut. Ketiga, penampilan peserta yang menyajikan karya mereka dinilai sangat baik. Penyajian ini dapat menjadi sarana bagi peserta untuk saling berbagi dan sekaligus bukti bahwa permainan bahasa baik luring maupun daring sangat mungkin untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa. Keempat, peserta pelatihan mendapatkan pilihan untuk menggunakan permainan luring dan daring dalam pembelajaran bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyaz, Yunus, and Zubeyde Sinem. 2016. "DIGITAL GAME-BASED LANGUAGE LEARNING IN FOREIGN LANGUAGE TEACHER EDUCATION." *Turkish Online Journal of Distance Education* 17(October):130–46.
- Bakhsh, Sahar Ameer. 2016. "Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners." *English Language Teaching* 9(7):120. doi: 10.5539/elt.v9n7p120.
- Huizinga, J. 1980. "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture." *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* 1–220. doi: 10.4324/9781315824161.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Niewalda, Katrin. 2015. "Das Sprachlernspiel Im Deutsch-Als-Fremdsprache-Unterricht: Ergebnisse Einer Empirischen Untersuchung Mit Lehrenden an Japanischen Universitäten." *Studies in Language and Literature* 34(2).
- Shakhnoza, Kodirovna Okhunova. 2020. "Using the Game As One of the Methods To Increase the Effectiveness of a Foreign Language Lesson." *International Journal on Integrated Education* 3(Xii):117–18.
- Wright, Andrew, David Betteridge, and Michael Buckby. 2006. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.