

PELATIHAN PENERAPAN 8 TEKNIK PERMAINAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS, PERANCIS, JERMAN, DAN JEPANG

*The Training of the Application of 8 Interactive Game Techniques in English,
French, German, and Japanese Language Learning*

Silvi Satiakemala, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari,

Pos-el: silviwahyudi@stba.ac.id

Dian Agustina Pratama*, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari,

Pos-el: dianpratama@stba.ac.id

Okky Dwi Hapitta, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari,,

Pos-el: okky@stba.ac.id

Abstract: *This community service activity aimed to provide training to high school teachers on the application of eight interactive game techniques in foreign language classrooms. The methods used in this community service program were lectures and demonstrations. The games introduced included Whispering Game, Chair Game, Mime Game, Tap It! Game, Throw the Ball Game, Word Order Game, Speak Now! Game, and Tongue Twister. These game techniques were designed to be implemented in foreign language teaching, particularly in English, French, German, and Japanese classes, which are the foreign languages taught at STBA YAPARI. The teachers participating in this training came from various language teaching backgrounds, such as English, French, German, and Japanese. Through this training, participants learned how to use these games in classroom activities to create a more engaging and interactive learning environment, showing the relevance of these game techniques to foreign language teaching. After attending the training, the teachers felt more confident in applying innovative teaching methods in their respective language classes. This activity successfully equipped the teachers with practical skills to enhance student engagement and improve the overall learning experience in foreign language education.*

Keywords: *Training; Community Service; Game Techniques; Teaching*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SMA tentang penerapan delapan teknik permainan interaktif dalam kelas bahasa asing. Metode yang dilakukan pada kegiatan PkM ini adalah ceramah dan demonstrasi, Permainan yang diperkenalkan antara lain *Whispering Game, Chair Game, Mime Game, Tap It! Game, Throw the Ball Game, Word Order Game, Speak Now! Game*, dan *Tongue Twister*. Teknik-teknik permainan ini dirancang untuk dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa asing, khususnya dalam kelas bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Jepang, yang merupakan bahasa-bahasa asing yang diajarkan di

STBA YAPARI. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini berasal dari berbagai latar belakang pengajaran bahasa, seperti bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Jepang. Melalui pelatihan ini, hasilnya adalah peserta mempelajari cara menggunakan permainan-permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif adanya relevansi antara teknik permainan dengan pengajaran bahasa asing. Setelah mengikuti pelatihan, para guru merasa lebih percaya diri dalam menerapkan inovasi metode pengajaran di kelas bahasa mereka masing-masing. Kegiatan ini berhasil memberikan para guru keterampilan praktis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pengalaman belajar secara keseluruhan dalam pengajaran bahasa asing.

Kata Kunci: Pelatihan; Pengabdian kepada Masyarakat; Teknik Permainan; Pengajaran

A. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat. Bahasa asing tidak hanya menjadi alat komunikasi antarbangsa, tetapi juga sarana untuk meningkatkan daya saing individu di dunia kerja. Namun, dalam konteks pengajaran bahasa asing, metode dan teknik yang digunakan oleh banyak pengajar masih sering dianggap kurang menarik dan tidak memotivasi siswa secara optimal. Misalnya saja salah satu keterampilan bahasa yang penting adalah keterampilan berbicara, di mana siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dalam bahasa yang dipelajari. Namun, masih banyak metode pengajaran yang tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berbicara atau berinteraksi secara aktif dalam kelas. Hal ini sesuai dengan temuan Leong & Ahmadi (2017) yang menyatakan bahwa metode pengajaran berbicara yang digunakan oleh banyak pengajar sering kali kurang memotivasi siswa dan membatasi partisipasi aktif mereka.

Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan menerapkan permainan (games) dalam pembelajaran bahasa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kecemasan yang sering kali menghambat proses belajar. Wang et al. (2011) menemukan bahwa permainan dapat mengurangi perasaan negatif yang dirasakan oleh siswa selama proses pembelajaran, sementara Silsüpür (2017) menyatakan bahwa permainan juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Selain itu, Wright et al. (2005) dan Zhu (2012) menegaskan bahwa penggunaan permainan dalam kelas bahasa dapat membuat pembelajaran lebih komunikatif dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berbicara.

Namun, tidak semua permainan dapat diterapkan dengan efektif dalam pembelajaran bahasa. Wright et al. (2005) menyarankan bahwa permainan yang digunakan dalam kelas bahasa harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: mudah disiapkan, menarik bagi siswa, sesuai dengan keterampilan bahasa yang ditargetkan, dan dapat dilakukan dalam waktu yang cukup. Selain itu, permainan juga harus relevan dengan topik pembelajaran dan sesuai dengan tingkat serta usia siswa, seperti yang diungkapkan oleh Constantinescu (2012). Nunan (2003) menambahkan bahwa permainan yang baik untuk mengajarkan keterampilan berbicara adalah yang memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara secara aktif dan memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berpartisipasi.

Melihat potensi besar permainan dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa, Program Studi Bahasa Prancis dan Jerman di STBA YAPARI bekerja sama untuk mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SMA yang mengajar bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Jepang. Pelatihan ini mengusung tema "Pelatihan penerapan 8 teknik permainan interaktif dalam pembelajaran di kelas bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Jepang," dengan harapan bahwa para guru dapat memperoleh inovasi dan alternatif teknik permainan yang dapat diterapkan di kelas mereka. Dengan memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif, para guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan kesempatan lebih bagi mereka untuk berlatih keterampilan berbicara.

Delapan teknik permainan yang diajarkan dalam pelatihan ini yaitu *Whispering Game*, *Chair Game*, *Mime Game*, *Tap It! Game*, *Throw the Ball Game*, *Word Order Game*, *Speak Now! Game*, dan *Tongue Twister*. Permainan-permainan ini mencakup beragam permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas bahasa asing. Permainan-permainan tersebut dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif, siswa diharapkan lebih berani dan percaya diri dalam menggunakan bahasa asing, baik dalam konteks formal maupun informal. Permainan juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, di mana mereka dapat saling mendukung dan bekerja sama dalam memahami dan menggunakan bahasa yang dipelajari.

B. METODE

Metode yang dilakukan untuk PkM ini adalah ceramah dan demonstrasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang berlangsung pada bulan April 2024 hingga Agustus 2024. Tahapan-tahapan yang dilakukan tersebut antara lain:

1. Tahap persiapan, yang dilaksanakan dari April hingga Juni 2024. Tahap ini mencakup persiapan administratif dan teknis. Dalam tahap ini dilakukan penyebaran undangan kepada peserta, penyusunan materi pelatihan, dan penentuan lokasi kegiatan.
2. Tahap pelaksanaan berlangsung pada bulan Juli 2024. Pelatihan ini disusun dengan metode partisipatif, di mana peserta aktif berdiskusi, berkolaborasi, dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari melalui simulasi dan role play. Pada tahapan ini, peserta
3. Tahap evaluasi dan pelaporan dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 dengan menganalisis kuesioner yang diisi oleh peserta untuk mengukur efektivitas kegiatan, serta penyusunan laporan akhir.

C. PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk "Pelatihan Penerapan 8 Teknik Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, Perancis, Jerman, dan Jepang" yang diselenggarakan pada tanggal 5 Juni 2024 di Bandung Creative Hub tidak hanya memberikan pelatihan teoritis, tetapi juga menciptakan suasana yang interaktif dan

kolaboratif. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan pendekatan inovatif dalam pengajaran bahasa asing, khususnya melalui permainan, yang diharapkan dapat memperbaiki dinamika kelas dan meningkatkan partisipasi siswa.

Sejak sesi dimulai pukul 09.00 WIB, peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru SMA di Jawa Barat dan beberapa dosen dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari tampak antusias mengikuti seluruh rangkaian acara. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam simulasi delapan teknik permainan yang diperkenalkan oleh pemateri, Silvi Satiakemala, M.Pd. Kedelapan teknik tersebut, yaitu *whispering game*, *chair game*, *mime game*, *tap it! game*, *throw the ball game*, *word order game*, *speak now! game*, dan *tongue twister*, disampaikan dengan sangat jelas oleh pemateri, disertai dengan penjelasan rinci mengenai manfaat dan relevansi permainan tersebut dalam pengajaran bahasa asing.



Gambar 1. Penjelasan Materi Permainan

Simulasi permainan dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta secara bergantian. Hal ini memungkinkan mereka untuk langsung mengalami bagaimana setiap permainan dapat diimplementasikan di kelas. Para peserta menunjukkan ketertarikan besar, terutama saat mereka diizinkan untuk berbagi ide dan kreasi mereka sendiri dalam sesi diskusi. Dengan adanya pengalaman langsung ini, mereka lebih mudah melihat kekuatan dan tantangan dari setiap jenis permainan. Ketertarikan besar ditunjukkan oleh para peserta, terutama karena mereka diberi ruang untuk mengekspresikan kreativitas mereka.



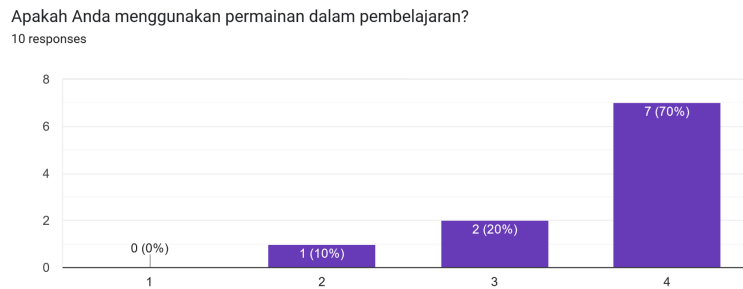
Gambar 2. Simulasi Langsung Setiap Permainan

Diskusi ini menjadi forum yang produktif di mana para peserta bertukar pengalaman tentang metode pengajaran kreatif yang telah mereka terapkan sebelumnya, serta memberikan masukan tentang bagaimana permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa di kelas mereka. Setiap guru memiliki pengalaman yang unik, sehingga berbagi cerita sukses maupun tantangan yang dihadapi dalam mengajar bahasa asing menjadi bagian yang memperkaya sesi diskusi ini. Selain itu, para peserta memberikan masukan yang berharga tentang bagaimana permainan bahasa asing dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan konteks kelas masing-masing. Diskusi ini juga membuka wawasan baru tentang pentingnya fleksibilitas dalam menggunakan permainan sebagai alat pengajaran agar dapat menjangkau siswa. Dengan adanya sesi ini, para guru tidak hanya mendapatkan inspirasi, tetapi juga solusi konkret untuk menghadapi kesulitan yang mungkin timbul saat menerapkan metode permainan di kelas mereka. Hasil diskusi ini diharapkan dapat memperkaya kurikulum dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa asing.



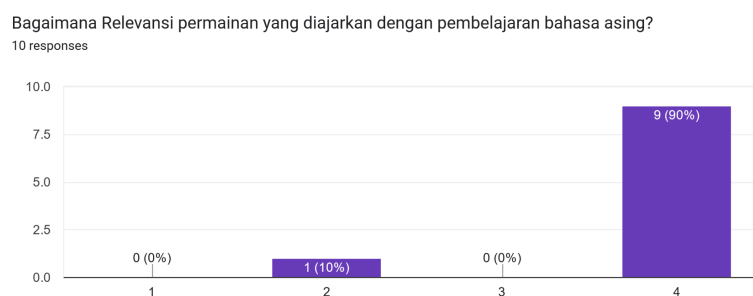
Gambar 3. Sesi Diskusi dan *Sharing*

Selain manfaat pedagogis, pelatihan ini juga mempromosikan kolaborasi antara pendidik dari berbagai latar belakang, menciptakan jaringan profesional yang lebih kuat di antara para guru dan dosen yang hadir. Banyak dari peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberi mereka ide segar untuk pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis, yang dapat mereka adopsi dalam pembelajaran masing-masing di kelas. Sebelum pelatihan, para peserta mengungkapkan bahwa mereka juga telah menggunakan teknik permainan dalam pembelajarannya.



Bagan 1. Pengguna Teknik Permainan

Mayoritas peserta pelatihan telah mengimplementasikan teknik permainan sebagai bagian dari metode pengajaran mereka di kelas. Sekitar 70% peserta mengatakan bahwa mereka telah menggunakan minimal dua teknik permainan. Peserta menyatakan bahwa menggunakan teknik permainan membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Pada pelatihan ini, peserta mengharapkan adanya teknik permainan baru yang dipelajari untuk meningkatkan suasana belajar dan menambah pengetahuan peserta dalam menggunakan metode pengajaran yang baru agar lebih bervariasi.



Bagan 2. Relevansi Teknik Permainan

Salah satu umpan balik yang diterima dari peserta adalah terkait dengan durasi pelatihan yang dirasa terlalu singkat, mengingat banyaknya teknik yang diperkenalkan. Beberapa peserta mengusulkan agar pelatihan serupa di masa depan dapat diselenggarakan dengan waktu yang lebih lama atau dipecah menjadi beberapa sesi, sehingga setiap permainan dapat dieksplorasi lebih dalam dan diaplikasikan dengan lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, PkM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta dalam mengintegrasikan permainan sebagai metode pembelajaran. Harapannya, pelatihan semacam ini dapat terus dilakukan di berbagai daerah untuk memperluas jangkauan dan memperkaya metode pengajaran bahasa asing di Indonesia.

D. PENUTUP

Kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh para dosen Program Studi Sastra Perancis dan Sastra Jerman dengan judul “Pelatihan Penerapan 8 Teknik Permainan Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, Prancis, Jerman dan Jepang” telah berjalan dengan sangat baik. Pelatihan ini dihadiri oleh berbagai guru bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris, Bahasa Perancis, Bahasa Jepang, dan Bahasa Jerman. Para peserta diberi kesempatan untuk mencoba dan mempraktekkan secara langsung delapan teknik permainan yang telah disiapkan, yang dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa asing dalam melatih empat keterampilan berbahasa.

Pelatihan ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para pengajar, yang berkomentar positif mengenai bagaimana teknik permainan ini dapat diterapkan di kelas untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan efektif. Teknik permainan terbukti mampu membuat peserta lebih aktif dan meningkatkan kerjasama antar anggota tim, mendorong mereka untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan ini berhasil memaksimalkan prestasi dan keaktifan peserta dalam proses pembelajaran, serta memberikan manfaat signifikan dalam penerapan metode permainan dalam pengajaran bahasa asing.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas berlangsungnya kegiatan PkM ini pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari yang telah memfasilitasi dosen Program Studi Sastra Perancis dan Sastra Jerman melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, juga kepada para peserta pengajar bahasa asing yang telah turut berkontribusi dalam kegiatan ini. Terima kasih juga untuk semua pihak selama proses kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

F. DAFTAR PUSTAKA

Case, A. (2009, April). Variations on Change Chairs If. TEFL.net.
<https://www.tefl.net/elt/ideas/games/change-chairs-if/>

- Change Chairs. (2019, Maret). ESL Active. <https://eslactive.com/games/change-chairs/>
- Constantinescu, R. S. (2012). *Learning by playing: Using computer games in teaching English grammar to highschool students*. Paper presented at The 8th International Scientific Conference eLearning and software for Education, Bucharest, April, 2012.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1-14.
- Mardhatillah, & Ratmanisa. (2016). Using Mime Game to Teach Vocabulary to Young Learners. *Journal of English Language Teaching*, 5(1).
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill Company inc.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Peterson, M. (2010). Language learner engagement with game-based learning contexts. *CALICO Journal*, 27(2), 268-286.
- Raby, F. (2007). Méthodologie l'enseignement des langues : L'approche notionnelle fonctionnelle. Retrieved from <http://iufm-web.ujf-grénoble.fr/fraby/cours-didalangue2.htm> (Accessed: 14 August 2013)
- Rahadjo, D. (2008). Esensi Pendekatan Komunikatif. Retrieved from <http://movel14.wordpress.com/2008/2009/12esensi-pendekatan-komunikatif>
- Richards, J. C. (1985). *The Language Teaching Matrix*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eurine, S. (1992). *Maîtrise de français langue étrangère, UE: Français sur objectifs spécifiques*. Grenoble: CNED – Université Stendhal Grenoble 3.
- Riyadi, M., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i1.438>
- Santrock, J. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tosczak, J. (n.d). ESL Teachers Board. Retrieved from <http://www.eslteachersboard.com/cgi-bin/lessons/index.pl?read=4426>
- Widyanti, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Permainan Pesan Berantai pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya. *Ceria*, Mei (3).
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). *Games for language learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.