

## Pemanfaatan Card Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa-Siswi Kelas 8 di SMP Negeri 2 Kaliwungu

Yustina Priska Kisnanto\*, Stepanie Femina Dita Hapsari, Atalya Mayang Priskantya, Mutiara Elok Anggraeny, Nathalie Ayuning Kusumastuti

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Kristen Satya Wacana  
email: yustina.kisnanto@uksw.edu

### Abstract

*Fulfilling the English learning needs of junior high school students by using qualified teaching aids is not easy for English teachers in rural Indonesia. To overcome this obstacle, SMP Negeri 2 Kaliwungu Boyolali collaborated with a team of four students and one lecturer of PBI UKSW in the program "Visual Learning Aids for English Teaching in SMP Negeri 2 Kaliwungu." This community service program aims to help English teachers of SMP Negeri 2 Kaliwungu create effective and fun English learning by providing card game learning aids based on the needs analysis of the English teachers and students, especially Grade 8. This community service program generally consisted of four steps: preparation, interviewing, making teaching media, and evaluation, which included presenting the teaching media to the school and a game simulation with some students. The program evaluation results showed that the students could understand the story by arranging the sentences on the card game correctly, and the teacher was also satisfied with the alternative learning media because the attractive visuals on the cards could motivate students.*

**Keywords:** visual learning aids, English subject, card games, gamification

### Abstrak

Memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik tingkat SMP dengan menggunakan alat peraga yang mumpuni merupakan hal yang tidak mudah bagi para guru Bahasa Inggris di daerah rural Indonesia. Untuk mengatasi kendala tersebut, SMP Negeri 2 Kaliwungu Boyolali bekerjasama dengan tim dosen dan mahasiswa PBI UKSW dalam program "Visual Learning Aids for English Teaching in SMP Negeri 2 Kaliwungu. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Kaliwungu mewujudkan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan melalui penyediaan alat peraga pembelajaran permainan kartu berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, khususnya Kelas 8. Program pengabdian ini secara umum terdiri dari empat langkah, yaitu: persiapan, wawancara, pembuatan media ajar, dan evaluasi, yang mencakup penyerahan media ajar dan uji coba. Dari program ini dapat dihasilkan sebuah pengembangan alat bantu visual interaktif berupa permainan kartu "Arrange to Celebrate" yang telah dikondisikan sesuai konteks belajar para siswa Kelas 8. Hasil evaluasi program menunjukkan bahwa siswa dapat memahami cerita dengan menyusun kalimat pada permainan kartu dengan benar, dan guru juga puas dengan media pembelajaran alternatif karena visual yang menarik pada kartu tersebut dapat memotivasi para siswa.

**Kata Kunci:** alat pembelajaran visual, Bahasa Inggris, permainan kartu, gamifikasi

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language* atau EFL), merupakan bahasa yang tidak digunakan untuk

berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara formal maupun non-formal, di Indonesia. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran bahasa Inggris juga secara umum terbatas hanya di sekolah saja. Hal ini

menyebabkan paparan dan pemahaman akan pentingnya bahasa Inggris bagi para siswa pada tingkat pendidikan ini bisa menjadi sangatlah kurang. Akibat selanjutnya adalah minat dan ketertarikan para siswa untuk belajar bahasa Inggris juga menjadi rendah.

Siswa-siswi tingkat SMP dikategorikan sebagai pembelajar usia remaja, dimana ketertarikan akan subyek tertentu merupakan awal yang penting untuk memantik kemauan belajar. Apabila mereka sudah tertarik dalam suatu hal, peserta didik pada usia ini akan mempunyai komitmen yang luar biasa dan dapat lebih bertanggung jawab [1]. Meningkatkan minat dan ketertarikan pada peserta didik di usia ini merupakan tantangan tersendiri karena mereka mudah bosan dan tidak nyaman dengan hal-hal yang kurang relevan [2].

Salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar para peserta didik adalah dengan penggunaan *visual aids* atau alat bantu peraga visual. Penggunaan *visual aids* dalam pembelajaran seperti *slide* PPT [3][4][5] dan *card game* atau permainan kartu [6] misalnya, tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Terlebih lagi penggunaan *card game* dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan adanya unsur gamifikasi, pembelajaran bahasa ini dapat menjadi menyenangkan, *engaging*, dan memotivasi [7].

Memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik tingkat SMP dengan menggunakan alat peraga yang mumpuni merupakan hal yang tidak mudah bagi para guru Bahasa Inggris di Indonesia, khususnya yang mengajar di daerah rural. Kurangnya sarana, prasarana, pendanaan, dan pelatihan bagi guru adalah kendala yang sering ditemui di sekolah-sekolah daerah rural di Indonesia [8][9]. Hal ini juga dialami oleh para guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kaliwungu, Boyolali.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, SMP Negeri 2 Kaliwungu bekerja sama dengan Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Inggris (PBI), Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) melalui program “Visual Learning Aids for English Teaching in SMP Negeri 2 Kaliwungu.” Program ini merupakan salah satu bentuk luaran dari mata kuliah *Audio Visual for Language Teaching* (AVLT) di Semester Genap 2023/2024 dan bentuk pengabdian dosen dan mahasiswa PBI UKSW kepada masyarakat. Program pengabdian ini bertujuan untuk membantu guru Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Kaliwungu mewujudkan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan melalui penyediaan alat peraga pembelajaran *card game* yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah tersebut.

## METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan program pengabdian ini mengacu kepada luaran berupa produk media ajar yang didasarkan pada analisis kebutuhan (*need analysis*) pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa-siswi kelas 8 di SMP N 2 Kaliwungu, yang mencakup kebutuhan sekolah, guru, dan murid. SMP Negeri 2 Kaliwungu dipilih karena sekolah ini terletak di pinggiran kota dan membutuhkan bantuan dalam pengembangan media ajar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Tim pelaksana program ini terdiri dari empat orang mahasiswa dan satu orang dosen pembimbing dari Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Inggris (PBI), Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). Program pengabdian ini berlangsung dimulai pada bulan Maret hingga pertengahan Juni 2024.

Program pengabdian ini secara umum terdiri dari empat langkah, yaitu: persiapan, wawancara, pembuatan media ajar, dan evaluasi, yang mencakup penyerahan media ajar dan uji coba. Proses pengembangan media ini melibatkan berbagai pertimbangan,

seperti kemampuan siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks pendidikan. Tim pelaksana menggunakan teknologi multimedia, gamifikasi, dan video untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal pelaksanaan program ini dimulai dengan persiapan. Tahap persiapan terdiri dari pembekalan tim mahasiswa tentang pemanfaatan *Audio Visual Aids* (AVA). Pembekalan ini dilaksanakan pada awal semester, tepatnya bulan Maret 2024, dan disampaikan oleh dosen pembimbing dalam sesi mata kuliah. Selama proses pembekalan, tim pelaksana mulai berkoordinasi dengan SMP Negeri 2 Kaliwungu melalui kepala sekolah yang menunjuk salah satu guru Bahasa Inggris, Ibu Siti Salsiyah, untuk membantu kami menjalankan program pengabdian ini. Pihak sekolah menunjukkan antusiasme tinggi terhadap program yang kami rancang.

Tahap kedua adalah wawancara. Dengan pertimbangan efisiensi waktu dikarenakan jarak sekolah yang cukup jauh, wawancara dilakukan secara daring melalui *Google Meet* dengan Ibu Siti (Gambar 1). Sebelum wawancara, tim mahasiswa menyusun daftar pertanyaan yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Sesi wawancara dengan Ibu Siti dilaksanakan pada 5 April 2024. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi serta kebutuhan yang berhubungan dengan sekolah tujuan. Sesi wawancara berlangsung selama 45 menit dan diisi dengan sesi tanya jawab serta sharing dari Ibu Siti.



Gambar 1. Sesi wawancara dengan guru

Daftar pertanyaan yang disiapkan mencakup hal-hal berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris di SMP tersebut, termasuk buku dan media yang biasa digunakan, serta tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam menggunakan media ajar audio visual. Hasil wawancara ini menjadi dasar perencanaan pembuatan media ajar yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru dan para siswa. Berdasarkan wawancara, tim pelaksana menargetkan proyek ini untuk kelas 8, kelas yang diajar oleh Ibu Siti, dengan menggunakan buku "*English for Nusantara*" dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud) sebagai acuan. Kemudian, tim mahasiswa memilih salah satu unit dari buku tersebut untuk dikembangkan menjadi media ajar yang sesuai dan mempelajarinya.

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan, tim pelaksana lanjut ke tahap ketiga, yaitu perancangan dan pembuatan media ajar. Pada tahap ini, tim mahasiswa memulai dengan mencari bentuk media ajar yang dapat membantu guru dan siswa kelas 8 dalam proses belajar mengajar. Tim mahasiswa beberapa kali berkonsultasi dengan dosen pembimbing melalui *Zoom* dan tatap muka. Dosen pembimbing memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas media ajar yang tim mahasiswa buat. Berdasarkan sesi konsultasi, dihasilkan media ajar yang dipilih meliputi permainan kartu "*Arrange to Celebrate*", yaitu permainan merangkai kalimat menjadi satu cerita *recount text* seperti permainan kartu domino, dimana

*recount text* tersebut dikembangkan berdasarkan materi dari buku tersebut (Gambar 2). Kartu ini didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 2. Hasil media ajar berupa permainan kartu

Selama tahap perancangan dan pembuatan media ajar ini, tim mahasiswa terus berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan kelayakan alat ajar. Setelah desain dan konten memenuhi kriteria, tim mahasiswa mencetaknya dalam bentuk kartu dan menyediakan buku instruksi sebagai pegangan guru.

Ketika media ajar dirasa siap untuk digunakan, tim pelaksana melanjutkan proses ke tahap keempat, yaitu evaluasi. Tahap ini terdiri dari penyerahan dan uji coba media ajar permainan kartu. Tim pelaksana menyerahkan media ajar permainan kartu yang sudah dicetak ke sekolah untuk diuji coba pada beberapa siswa pada tanggal 25 Juni 2024 (Gambar 3).



Gambar 3. Foto penyerahan media ajar ke guru dan siswa

Pada saat uji coba, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara dengan guru dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan efektivitas media ajar. Observasi khususnya untuk mengamati kemudahan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media ajar ini serta respon siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Pada saat uji coba, Ibu Siti menunjuk tiga orang siswa Kelas 8 untuk mempraktikkan permainan kartu “Arrange to Celebrate” (Gambar 4). Selama uji coba, siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sehingga agak kesulitan menyusun kartu menjadi satu rangkaian *recount text*. Untuk mengatasi hal ini, Ibu Siti membantu memancing siswa berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan dan petunjuk untuk mengartikan kosakata yang sulit.



Gambar 4. Uji coba permainan kartu dengan beberapa siswa

Setelah observasi selesai, kami melakukan wawancara singkat dengan Ibu Siti Salsiyah untuk mendapatkan umpan balik tentang penggunaan media tersebut dalam kelas. Secara keseluruhan, Ibu Siti puas dengan media pembelajaran alternatif ini karena visual yang menarik pada kartu memotivasi siswa memahami cerita dengan menyusun kalimat pada kartu domino. Dengan berakhirnya tahap evaluasi, tim pelaksana merasa yakin bahwa alat ajar ini akan memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kaliwungu.

## SIMPULAN

Melalui program pengabdian "Visual Learning Aids for English Teaching in SMP Negeri 2 Kaliwungu", secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga pembelajaran *card game* atau permainan kartu yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kaliwungu. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji coba yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami cerita dengan menyusun kalimat pada kartu domino dengan benar, dan guru juga puas dengan media pembelajaran alternatif ini karena visual yang menarik pada kartu dapat memotivasi siswa.

Secara khusus, melalui analisa kebutuhan, luaran media ajar yang dihasilkan menjadi lebih efektif dan tepat sasaran dalam menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris guru dan siswa. Kemudian dengan memasukkan unsur gamifikasi, media ajar visual berupa permainan kartu yang dihasilkan dalam program ini dapat mendukung mewujudkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, dengan menggunakan teknologi platform desain grafis dalam pembuatan media ajar kartu, media ajar

yang dikembangkan dapat tercipta dengan efisien dan menarik secara visual. Keterlibatan mahasiswa PBI UKSW dalam proses ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mereka sebagai calon pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Oleh karena itu, program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran Bahasa Inggris secara khusus di SMP Negeri 2 Kaliwungu dan secara umum menjadi salah satu contoh inovatif dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik. Akhir kata, program pengabdian serupa dapat juga dilaksanakan di konteks sekolah yang lain untuk menjangkau lebih banyak guru dan siswa yang membutuhkan dukungan dalam penyelenggaraan pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai wilayah di Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi kami untuk menyelesaikan program pengabdian ini. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Siti Salsiyah, selaku guru bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kaliwungu yang menjadi narasumber kami dan yang senantiasa memberikan masukan kepada kami untuk perbaikan.
2. Ibu Wahyu Ambarwati, selaku kepala SMP Negeri 2 Kaliwungu, yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan program ini di sekolah.
3. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Kristen Satya Wacana yang telah menyediakan fasilitas dan pendanaan dalam pelaksanaan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th Ed).

- Harlow: Longman.
- [2] Woodward, T. (2011). *Thinking in the EFL class: Activities for blending language learning and thinking*. Helbling Languages.
- [3] Fuad, E., Baidarus, B., Mukhtar, H., Hasanuddin, H., & Unik, M. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi para guru SMK Negeri 3 Bengkalis. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 24-28. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.30>
- [4] Fikri, K., & Ramadana, B. T. (2021). Implementasi pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan semangat belajar anak pada Kelurahan Sungaisibam. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 178-183. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.3115>
- [5] Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- [6] Hari, D. G., Oktariza, Y., & Herli, M. A. (2021). Workshop kartu kuartet dan donasi buku di Panti Asuhan Darul Ilmi Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(1), 115-121. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i1.2499>
- [7] Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- [8] Hawanti, S. (2011). Teaching English in Indonesian primary schools: The missing link. *Leksika* 5(1), 62-69.
- [9] Zein, M. S. (2012). The contexts of English language teaching at primary level in Indonesia. *Journal of Teaching and Education*, 1(3), 85-90.