



Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor

Subhan Munafis¹, Ilham Aristanto², Yose Eduar Muda³

^{1,2,3} STIKOM ELRAHMA

Email: Subhanmunafis@stikomelrahma.ac.id

ABSTRAK

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kami menginisiasi program pengabdian kepada masyarakat untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis game yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Program ini melibatkan perancangan dan implementasi model pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan (game) sebagai sarana untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci : Pengembangan Model Pembelajaran, Minat Belajar.

ABSTRACT

Students' interest in learning in English subjects at Bina Informatics Vocational School, Bogor City is an important aspect that needs to be considered to increase learning effectiveness. Therefore, we initiated a community service program to develop a game-based learning model which aims to increase students' interest in learning. This program involves designing and implementing a learning model that utilizes game elements as a means of strengthening student involvement in the English learning process.

Keywords: Development of Learning Models, Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Bahwa “teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, alat, & organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola upaya

pemecahan masalah. Permasalahan yang berkaitan dengan seluruh aspek pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat merespon kebutuhan pembelajaran. Hal ini memungkinkan Anda mengubah cara

belajar, dari belajar bersama guru di sekolah menjadi belajar mandiri.

Belajar mandiri merupakan cara pengembangan yang efektif yang tidak terikat pada kehadiran guru, pertemuan tatap muka, dan kunjungan sekolah. Belajar mandiri memerlukan motivasi, keuletan, keseriusan, tanggung jawab dan rasa ingin tahu untuk berkembang dan maju. Untuk memudahkan belajar mandiri diperlukan media yang menunjang tugas guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan pemahamannya. Alat tersebut justru memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Game edukasi Pengembangan ini membahas persyaratan dan spesifikasi perencanaan, yang merupakan salah satu sub-keterampilan inti program. Dalam permainan edukasi ini terdapat 3 (tiga) tahapan, dimana setiap tahapan terdiri dari soal-soal berbeda yang akan dikerjakan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih memahami kebutuhan dan spesifikasi perencanaan pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi

dan minat siswa terhadap suatu topik yang dianggap sulit dipahami, merangsang kegiatan diskusi, mengembangkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat. Bahwa bahasa Indonesia “Game” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru perlu melakukan pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara maksimal, baik dalam belajar mandiri maupun di dalam kelas. Inovasi dalam model pembelajaran sangat diperlukan dan mendesak terutama untuk menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju inovasi. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses

belajar berlangsung melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja. Tanda seseorang telah mempelajari sesuatu adalah adanya perubahan perilaku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk mendidik siswa atau siswa di bawah pengawasan guru.

Mengenai kelancaran proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan media bantu. Media pembantu dapat berupa model, manual, transparansi, kaset video, media komputer dan lain-lain. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif, perlu adanya metode kerja yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang diajarkan, suasana dan sarana prasarana pendukungnya. Pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya membantu siswa menyelesaikan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa.

Bertujuan untuk mengembangkan permainan edukatif sebagai sarana belajar siswa untuk melihat kelayakan proses belajar siswa. Dengan demikian, siswa

dapat mempelajari nilai pecahan dan cara menyederhanakannya dengan mengubah nilai pecahan yang satu ke nilai pecahan yang lain. Jika siswa memahami semua nilai pecahan, mereka akan mengetahui cara tercepat mengerjakan pecahan hanya dengan melihatnya. Hal ini membuat siswa bersemangat untuk terus belajar mengerjakan pecahan melalui game edukasi Android.

Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tantangan tersendiri dalam menarik minat belajar siswa. Kota Bogor, sebagai salah satu kota yang berkembang di Indonesia, menghadapi kebutuhan akan tenaga kerja yang mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris secara efektif, terutama dalam sektor teknologi informasi yang semakin berkembang.

Namun, minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor cenderung rendah, yang dapat memengaruhi hasil belajar dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja global yang semakin kompetitif. Pendidikan Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam

persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin global dan terkoneksi secara digital.

Bahasa Inggris bukan hanya sekedar keterampilan tambahan, namun menjadi kebutuhan dasar dalam berbagai bidang industri, khususnya di SMK Bina Informatika Kota Bogor yang fokus pada bidang teknologi informasi. Namun tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah kejuruan tidak bisa diabaikan. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, rendahnya pemahaman relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, model pembelajaran berbasis game telah muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen permainan, model pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan relevan dengan minat serta kebutuhan siswa saat ini.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran berbasis game untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan beragam.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor, pengembangan model pembelajaran yang inovatif menjadi suatu kebutuhan mendesak. Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi adalah model pembelajaran berbasis game, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan yang menarik, model pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan persiapan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor, pengembangan model pembelajaran yang inovatif menjadi suatu kebutuhan mendesak. Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya terbatas pada pemahaman materi, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sering kali, metode pembelajaran yang konvensional kurang mampu menarik minat siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, model pembelajaran berbasis game menawarkan pendekatan yang

menarik dan efektif dalam memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan elemen permainan yang menarik, model pembelajaran ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan persiapan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

Melalui pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, antusias, dan efektif dalam belajar Bahasa Inggris, sehingga mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri dan kemajuan teknologi saat ini.

METODE

Tim Dosen Pengabdian STIKOM ELRAHMA menggunakan pedagogi dengan cara *pre-test*, ceramah dan *post-test* kepada peserta. Instrumen yang digunakan oleh Tim Dosen Pengabdian

STIKOM ELRAHMA pada sosialisasi Pengembangan model pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa siswipada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika kota Bogor:

1. Melakukan studi pendahuluan untuk memahami karakteristik siswa, kurikulum Bahasa Inggris yang ada, serta metode pembelajaran yang biasa digunakan di SMK Bina Informatika Kota Bogor.
2. Mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum dan memadukan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Melakukan pelatihan kepada guru Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor tentang konsep, prinsip, dan implementasi model pembelajaran berbasis game.
4. Implementasi Model Pembelajaran: Melaksanakan model pembelajaran berbasis game dalam suasana kelas dengan bantuan guru yang telah dilatih. Proses pembelajaran akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan alat pembelajaran berbasis game.

5. Melakukan evaluasi terhadap implementasi model pembelajaran berbasis game melalui observasi kelas, penilaian hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat untuk memperlancar proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang perhatian dan kemungkinan siswa untuk memajukan proses pembelajaran. Media sebagai bagian dari strategi pembelajaran merupakan wadah pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada sasaran atau penerima pesan.

Media mencakup semua sumber daya yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan siswa. Berdasarkan pendapat dari berbagai ahli dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar minat belajarnya terwujud dan menghasilkan suasana belajar yang kondusif.

Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada kemenangan dan kekalahan, biasanya dalam konteks dan tanpa keseriusan serta untuk tujuan penyegaran.

Pendidikan atau didikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk tujuan pendewasaan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses pendidikan, cara dan tindakan. Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun informal.

Pendidikan formal diperoleh melalui pembelajaran terstruktur yang dirancang oleh suatu lembaga. Sedangkan pendidikan nonformal adalah ilmu yang diperoleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui pengalaman maupun belajar dari orang lain. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir dan merupakan salah satu cara untuk melatih penggunanya untuk meningkatkan konsentrasi siswa- siswi.

Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah. Salah satu teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa perempuan adalah dengan menggunakan permainan edukatif, karena sebagian besar siswa perempuan sekolah dasar mempunyai rasa ingin tahu yang

besar terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya.

Terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pemberian materi pendidikan di sekolah dasar, salah satunya adalah rasa bosan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, tujuan dari permainan edukasi ini adalah untuk mengatasi kesulitan belajar dengan meningkatkan minat belajar, membantu mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah menengah profesional.

Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, penyampaian Game edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar. Selain itu dalam pembuatan Game edukasi harus menitik beratkan kepada pengembangan Game atau permainannya yang interaktif karena Game atau permainan interaktif ini yang merupakan menjadi wadah utama dalam penyampaian pembelajaran bagi sekolah dasar.

Dengan melalui tampilan gambar, animasi, suara, dan disertai dengan Game yang interaktif di dalamnya. Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses

belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut.

Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi siswa siswi perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh siswa siswi pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan.

Penggunaan model pembelajaran berbasis game menjadi salah satu pendekatan inovatif yang diadopsi dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, model pembelajaran ini menjanjikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, serta dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Pendekatan ini juga sesuai

dengan tren teknologi yang semakin berkembang, di mana penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Pendidikan Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bina Informatika Kota Bogor memiliki peran yang krusial dalam persiapan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin global. Namun, rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh para pendidik. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemahaman yang rendah terhadap relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, penggunaan model pembelajaran berbasis game menjadi salah satu alternatif yang menarik perhatian. Model pembelajaran ini memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan

relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan adanya elemen permainan, model pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi siswa, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian Setelah melaksanakan implementasi model pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor, terlihat bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Secara menyeluruh, penggunaan model pembelajaran berbasis game telah meningkatkan minat belajar siswa, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta pencapaian belajar mereka pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu dampak terpenting yang ditemukan adalah peningkatan minat belajar siswa. Elemen permainan yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih antusias

dan termotivasi untuk mengikuti setiap tahap pembelajaran, yang pada gilirannya, meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Selain meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian belajar.

Dengan demikian, secara keseluruhan, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, pencapaian belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. Dalam kegiatan sosialisasi ini, pemateri memberikan materi dalam kegiatan dapat dilihat di gambar berikut:



Gambar 1. Studi Pendahuluan



Gambar 2. Implementasi Materi PKM

KESIMPULAN

Dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor, implementasi model pembelajaran berbasis game telah membuktikan dirinya sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, pencapaian belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa. Elemen permainan yang menarik dan interaktif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan bagi siswa di era digital ini. Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka terhadap Bahasa Inggris. Melalui pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengkomunikasikan ide dan gagasan mereka menggunakan Bahasa Inggris, baik dalam konteks akademis maupun sosial. Dengan kesuksesan implementasi model pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, pencapaian belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa pada mata

pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor, langkah selanjutnya adalah mempertahankan dan mengembangkan pendekatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SMK Bina Informatika kota Bogor, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Stikom El Rahma dan Progam Studi Informatika Stikom El Rahma Bogor atas penerimaan, dukungan dan Kerjasama pelaksanaan pengabdian masyarakat yang ditindak lanjut berupa jurnal publikasi.

REFERENSI

Buku

- Arikunto, Suharsimi. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. 2017
- Iskandar, Johan. Pengantar Teknologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers. 2020
- Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta. 2018
- Sudjana, Nana. Metode Statistika. Bandung: Tarsito. 2016
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2019.

Jurnal

Kartika, R., & Prasetyo, A. Analisis Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Game terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa dalam Menggunakan Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2022.

Suryana, D., & Indriani, R. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 2018.

Susanto, B., & Santoso, D. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2020.

Widjaja, C., & Putri, E. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di

SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2021.

Wijaya, A., & Kurniawan, B. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game terhadap Pencapaian Belajar Bahasa Inggris Siswa di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 2019.