

## Edukasi Berbahasa Inggris Siswa SMKS KORPRI Melalui Aplikasi EASYENGLISH

R Chan<sup>1</sup>, A J R Sturmadi<sup>2</sup>, T Arthajanjian<sup>3</sup>, O I Karo Karo<sup>4</sup>, P Nastiti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 191710321@students.uajy.ac.id<sup>1</sup>, 191710382@students.uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
191710319@students.uajy.ac.id<sup>3</sup>, 191710434@students.uajy.ac.id<sup>4</sup>,  
putri.nastiti@uajy.ac.id<sup>5</sup>

**Abstrak.** Kemampuan dalam berbahasa Inggris dinilai sangat penting dan krusial, serta merupakan suatu hal yang wajib dikuasai oleh setiap orang agar dapat bersaing secara global. Namun perlu disadari bahwa Bahasa Inggris bukan bahasa pertama kita karena Indonesia sudah memiliki bahasa tersendiri yang merupakan serapan dari Bahasa Melayu. Pemerintah sudah melakukan hal yang cukup baik untuk mengenalkan Bahasa Inggris di Indonesia. Jika dilihat dari segi upaya yang dilakukan pemerintah, sudah terbukti bahwa pemerintah sangat sadar akan pentingnya bahasa Inggris dan ingin masyarakatnya dapat bersaing di skala internasional. Walaupun begitu upaya pemerintah tersebut tidak selalu sukses dan sesuai harapan. Dilansir dari survei yang dilakukan oleh Lembaga EF (English First), tercatat bahwa salah satu provinsi yang menduduki peringkat terbawah adalah Riau. Sebagai salah satu contoh, dapat dilihat dari kondisi salah satu sekolah yang ada di Riau yaitu SMKS KORPRI. Metode pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di SMKS KORPRI masih terkesan kurang menarik dan bersifat monoton. Dengan pemanfaatan teknologi saat ini terdapat sebuah *game* yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif. EASYENGLISH merupakan suatu game pembelajaran yang dirancang untuk membantu pelajar dalam memahami Bahasa Inggris dengan cara yang berbeda. Game ini berbasis website yang dapat diakses secara gratis sebelum digunakan.

**Kata kunci:** EASYENGLISH, edukasi, Riau

**Abstract** - Proficiency in English is considered very important and crucial and is something that must be mastered by everyone in order to compete globally. However, it needs to be realized that English is not our first language because Indonesia already has its own language which is an uptake of Malay. The government has done a pretty good job of introducing English in Indonesia. When viewed in terms of the efforts made by the government, it has been proven that the government is very aware of the importance of English and wants its people to be able to compete on an international scale. Even so, the government's efforts are not always successful and as expected. Reporting from a survey conducted by the EF Institute (English First), it was noted that one of the Provisions that was ranked the lowest was Riau. As one example, it can be seen from the condition of one of the schools in Riau, namely the KORPRI SMKS. The English learning method carried out at the KORPRI SMKS still seems less attractive and monotonous. With the use of technology today, there is a game that is useful to support learning to be more effective.

EASYENGLISH is a learning game designed to help students understand English in different ways. This game is based on a website that can be accessed for free before use.

**Keywords:** EASYENGLISH, education, Riau

## **1. Pendahuluan**

Bahasa merupakan sarana dalam berkomunikasi [13]. Bahasa asing khususnya Bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari [1]. Salah satu bahasa yang dipakai sebagai bahasa internasional saat ini adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga termasuk ke dalam pelajaran wajib di sekolah termasuk di Indonesia [2]. Kemampuan dalam berbahasa Inggris dinilai sangat penting dan krusial, serta merupakan suatu hal yang wajib dikuasai oleh setiap orang agar dapat bersaing secara global. Banyak anak yang pengetahuan bahasa inggrisnya masih kurang walaupun telah diajarkan dikarenakan mereka beranggapan bahwa bahasa inggris itu sulit untuk dipelajari. Di Indonesia saat ini perlu ditingkatkan lagi kualitasnya dimulai dari segi bahasa, salah satunya adalah Bahasa Inggris dikarenakan negara-negara maju saat ini selalu menggunakan Bahasa Inggris dengan baik karena Menurut (Crystal dalam Fitriana, 2012) menjelaskan bahwa “Bahasa Inggris adalah bahasa global.” Oleh karena itu apabila negara Indonesia tidak mempelajari Bahasa Inggris dengan baik maka negara Indonesia akan tertinggal ilmu pengetahuannya dengan negara lainnya [15]. Peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dapat dimulai dengan hal yang paling kecil yaitu kosakata [3]. Selain itu, dengan berbahasa Inggris hal ini dapat meningkatkan kualitas kita dalam berkomunikasi di bidang pendidikan, sains, kesehatan, teknologi, dan masih banyak lainnya. Namun perlu disadari bahwa Bahasa Inggris bukan bahasa pertama kita karena Indonesia sudah memiliki bahasa tersendiri yang merupakan serapan dari Bahasa Melayu [4]. Pemerintah sudah melakukan hal yang cukup baik untuk mengenalkan Bahasa Inggris di Indonesia.

Jika dilihat dari segi upaya yang dilakukan pemerintah, sudah terbukti bahwa pemerintah sangat sadar akan pentingnya Bahasa Inggris dan ingin masyarakatnya dapat bersaing di skala internasional. Survei yang telah dilakukan di 100 negara oleh Lembaga EF (English First) pada tahun 2019 terbukti bahwa Indonesia hanya menduduki peringkat ke-61 dan mengalami penurunan dari dua tahun sebelumnya [5]. Angka tersebut tidak sebanding dengan dana dan usaha yang telah dikeluarkan oleh pemerintah, maka dari itu ada yang salah dengan sistem pengajaran di sekolah terkait pelajaran Bahasa Inggris. Dilansir dari survei yang dilakukan oleh Lembaga EF (English First), tercatat bahwa salah satu provinsi yang menduduki peringkat terbawah adalah Riau [6], dilihat dari kondisi salah satu sekolah yang ada di Riau yaitu SMKS KORPRI.

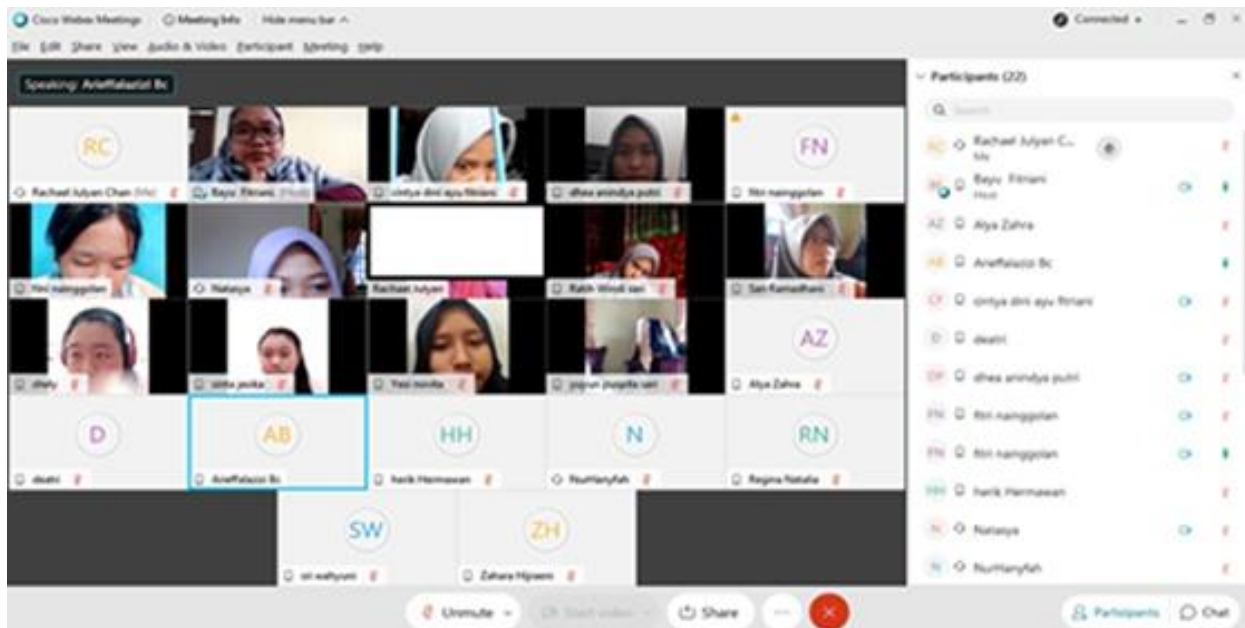
Dunia anak merupakan dunia yang suka bermain, dan saat ini terjadi pergeseran dimana bermainnya anak lebih cenderung memanfaatkan smartphone untuk bermain. Kecendrungan anak yang menyukai permainan dengan media smartphone sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dalam hal ini berupa game edukasi, sehingga dengan bermain game edukasi siswa akan dapat bermain namun tidak terasa juga sambil belajar [7]. Metode pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di SMKS KORPRI selama ini masih terkesan kurang menarik dan bersifat monoton. Sumber pembelajaran yang diterapkan di SMKS KORPRI hanya terpaku pada buku. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh yang besar untuk dunia teknologi dan informasi, sehingga pada pertengahan abad ke-20 sampai saat ini seluruh aspek dalam kehidupan sehari-hari manusia telah berhubungan dengan alat teknologi [14]. Pemanfaatan teknologi yang masih tergolong kurang dapat menjadi salah satu penyebab minimnya minat belajar di SMKS KORPRI. Apabila hal tersebut terus terjadi, akan menimbulkan masalah yang berkelanjutan. Sebagai solusi dari masalah tersebut, seharusnya pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan pemanfaatan teknologi saat ini terdapat sebuah game yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif.

*Game* menurut Adams adalah imajinasi dan pengalaman yang terpadu yang dapat memberikan ketertarikan, kecerdasan dan pengetahuan yang mulus sehingga design dapat mengerti teknologi [8]. *Game* dapat membantu dan mendorong siswa untuk mempertahankan minat dan hasil kerja mereka. Selain untuk mempertahankan minat belajar siswa, *games* juga dapat memotivasi siswa dalam

belajar Bahasa Inggris. Dengan belajar dengan bermain *games*, siswa akan merasa senang dan semakin aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, *game* juga dapat membantu guru untuk menciptakan konteks agar bahasa lebih berguna dan juga bermakna [10]. Aplikasi yang akan digunakan adalah EASYENGLISH yang merupakan *game* yang dirancang untuk mempermudah dalam memahami Bahasa Inggris dengan cara yang berbeda. *Game* ini berbasis situs web yang dapat diakses secara gratis sebelum digunakan dan *game* ini disajikan dalam bentuk quiz. Menurut teori, education game adalah media pembelajaran yang membuat siswa bermain sambil belajar, dimana siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan siswa sendiri [9].

## 2. Analisis Situasi

Sistem pembelajaran saat ini di SMKS KORPRI hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran mereka. Hal ini dirasa tidak cukup untuk menarik minat belajar Bahasa Inggris para siswa-siswi. Kondisi pembelajaran di SMKS KORPRI kurang efektif, pada kelas satu, siswa-siswi masih mengikuti pembelajaran sebagaimana mestinya, tetapi mereka merasa kurang memahami isi pembelajaran. Dalam mengajar, guru hanya mengandalkan buku pedoman pembelajaran dari sekolah. Sehingga siswa-siswi merasa jenuh dan kurang tertarik pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Akibatnya, banyak siswa semakin tidak memperhatikan pembelajaran Bahasa Inggris. Justru guru pun sering tidak hadir pada kelas tersebut, hal itu mempersulit kondisi pembelajaran di sana. Hal tersebut membuat para siswa merasa bosan belajar Bahasa Inggris dan beranggapan bahwa yang mampu mengikuti pelajaran hanya anak-anak yang sudah mengikuti bimbingan belajar diluar sekolah. Pada masa pandemi saat ini sistem pembelajaran SMKS KORPRI berlangsung secara daring menggunakan Cisco Webex Meetings, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kondisi Pembelajaran Secara Online di SMKS KORPRI

### **3. Metode**

Pendekatan yang digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris SMKS KORPRI berupa pembuatan game berbasis situs web yang dapat diakses secara gratis. Materi pembuatan game meliputi:

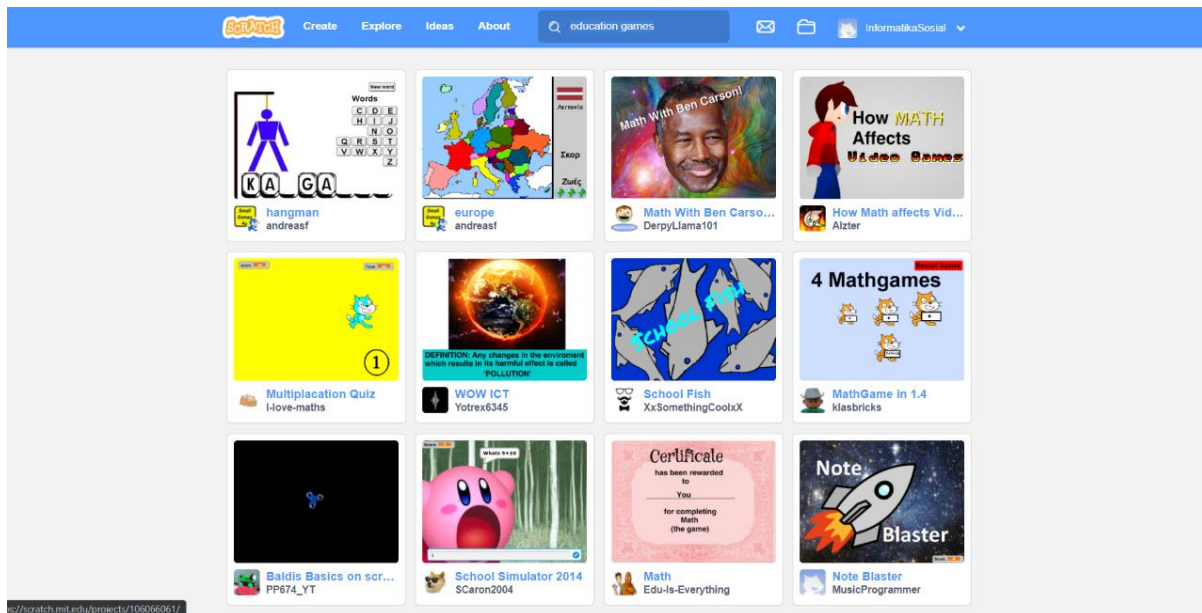
- a. Metode pengambilan data dan informasi  
Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan pengambilan data kepada beberapa responden. Responden yang dipilih merupakan siswa kelas XII. Pengambilan data dilakukan dengan mengisi kuisioner yang telah dibuat oleh tim pengabdian untuk siswa.
- b. Metode Pelaksanaan Pengabdian  
Pada tahapan ini, tim pengabdian membuat sebuah game edukasi untuk mengedukasi pengajar di SMKS KORPRI khususnya guru Bahasa Inggris untuk mengenalkan permainan berbasis edukasi EASYENGLISH kepada siswa.

Peran EASYENGLISH di sini sebagai media untuk membantu guru SMKS KORPRI meningkatkan mutu belajar Bahasa Inggris. Pengumpulan data akan dilakukan dengan model wawancara dan diskusi secara langsung dengan narasumber. Setelah mendapatkan data dan informasi, aplikasi akan langsung dibangun agar segera dapat digunakan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dibagi ke dalam 3 tahap. Di dalam tahap pertama persiapan dilakukan dengan mempersiapkan rencana kerja secara detail sehingga menghasilkan keluaran berupa dokumen rencana kerja dan juga mempersiapkan materi untuk pengumpulan data yang menghasilkan dokumen materi informasi yang akan didapatkan dari mitra. Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan informasi yang tepat agar sistem yang dibangun spesifikasinya dapat sesuai dengan kebutuhan mitra. Dalam tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan, akan dilakukan pembangunan sistem yang akan menghasilkan luaran berupa game EASYENGLISH, lalu melakukan uji coba game, melakukan pembuatan instruksi untuk pelatihan yang menghasilkan luaran berupa instruksi game EASYENGLISH dan terakhir melakukan pelatihan ke mitra tentang penggunaan game agar mitra dapat menjalankan sistem dengan baik dan tepat. Dalam tahap ketiga yaitu pelaporan, akan dilakukan penyusunan laporan akhir pengabdian kepada masyarakat.

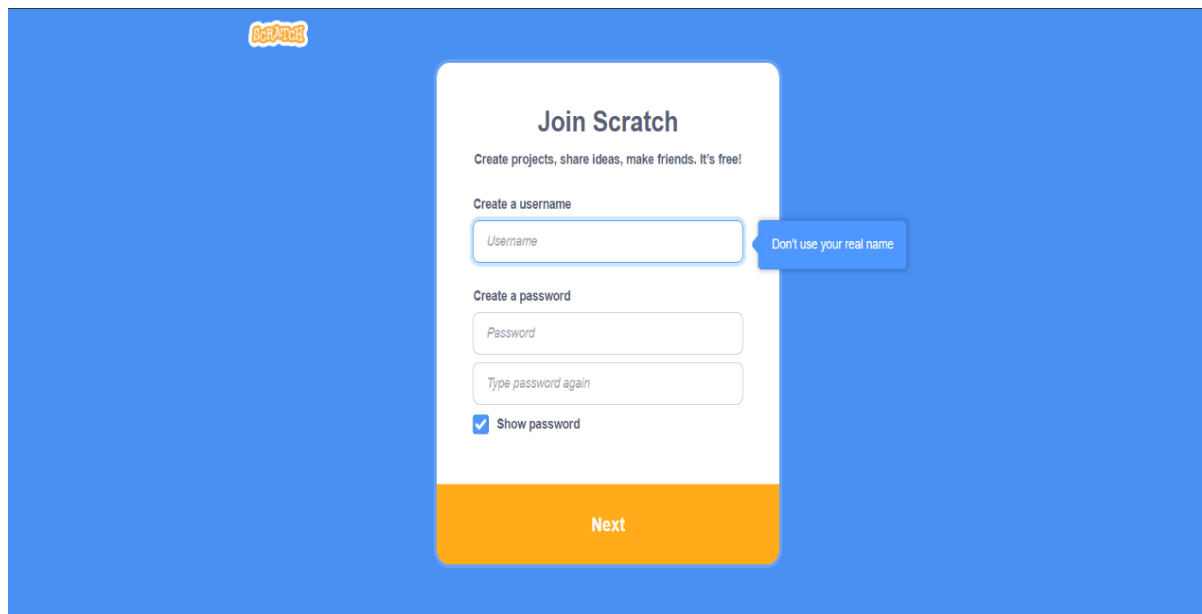
### **4. Hasil, Pembahasan dan Dampak**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menghasilkan karya berupa pembuatan game edukasi berbasis situs web untuk SMKS KORPRI. Pada dasarnya game merupakan permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur. Dalam game, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*) [11]. Game untuk media pembelajaran atau disebut juga *education game* yang bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dapat menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran [12]. Game ini digunakan untuk memberikan variasi pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa-siswi agar menjadi lebih menarik. Game ini berbasis website yang dapat diakses secara gratis sebelum digunakan. Game di website ini disajikan dalam bentuk quiz. Di dalam website ini terdapat fitur peringkat berdasarkan kemampuan murid, terdapat juga fitur reward sebagai bentuk apresiasi kepada siswa-siswi apabila berhasil menyelesaikan quiz. Website ini dirancang seperti bermain game, terdapat level sebagai indikator sejauh mana proses belajar para siswa-siswi. Hal itu menimbulkan jiwa kompetisi diantara siswa sehingga memacu mereka untuk terus belajar agar dapat menjadi yang terbaik. Gambar 2 menunjukkan pencarian referensi pembuatan *game*.



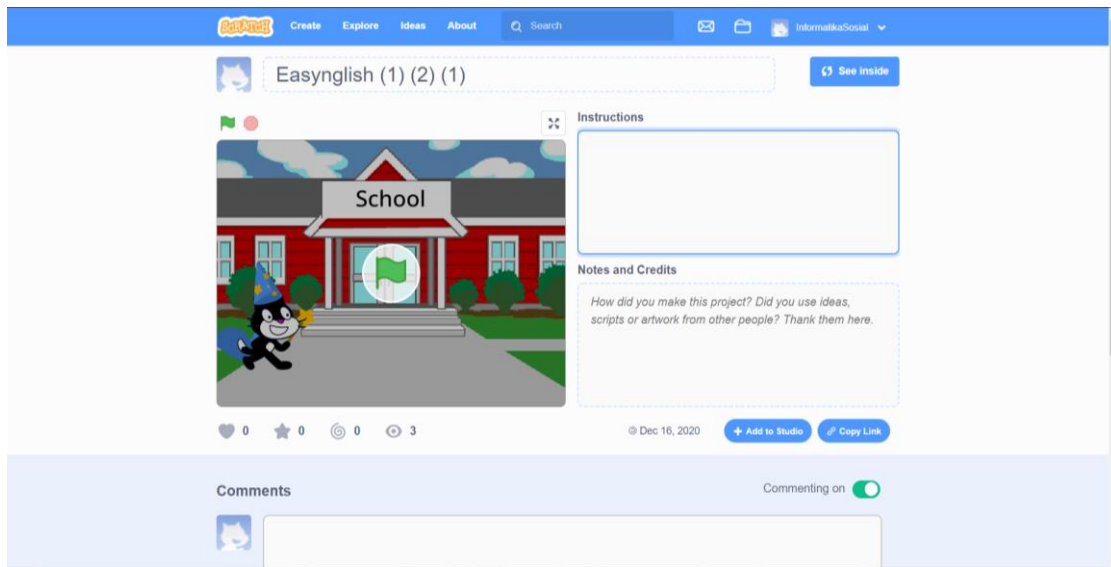
Gambar 2. Proses Pencarian Referensi

Dalam pencarian referensi kami menggunakan *website open-source* scratch dalam melihat tipe dan *low codes* yang digunakan dalam pembuatan suatu *game*. Di tahap ini juga kami sudah memulai menentukan tipe *game* apa yang akan kami buat yang sesuai dengan kebutuhan target kami.



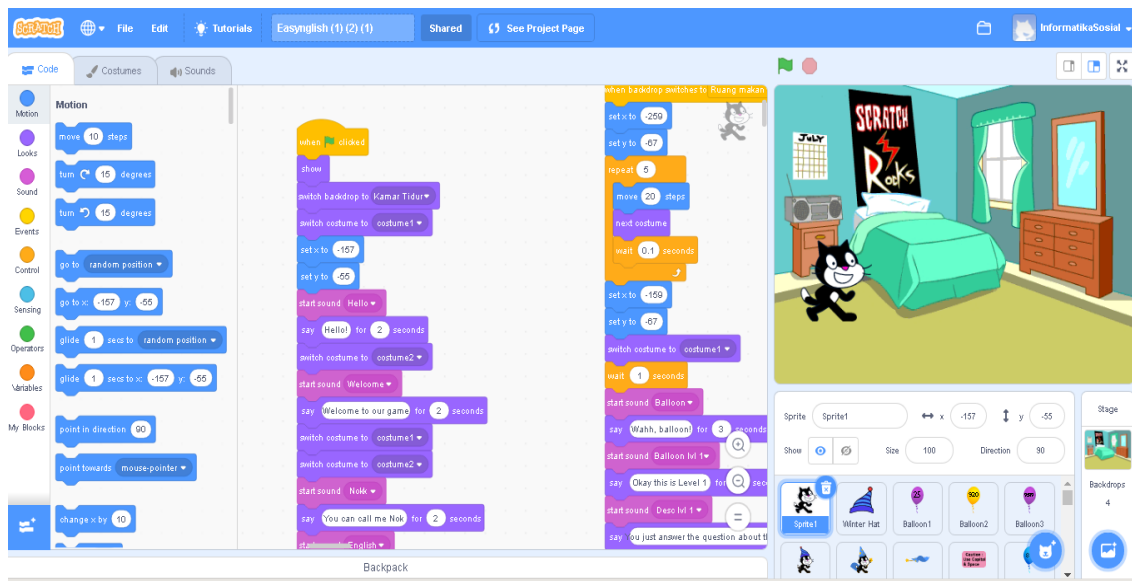
Gambar 3. Proses Pembuatan Akun Scratch.

Sebelum kami membuat *game*, kami harus membuat akun scratch terlebih dahulu, karena *website* ini merupakan *website open-source* yang mengharuskan kami memiliki akun untuk membuat dan mengakses fitur yang ada didalamnya seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 4. Proses Pembuatan Game.

Game ini dibangun dengan coding yang tergolong sebagai kategori *low codes*. Codes sudah disediakan oleh pihak Scratch. Hal ini memudahkan kami dalam pembangunan coding karna hanya *drag and drop*, namun harus didasari dengan pengetahuan algoritma yang cukup jeli seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 5. Lanjutan Pengembangan Game.

Dalam proses pengembangan *game* membutuhkan banyak waktu, tenaga dan banyak imajinasi. Untungnya *website* Scratch ini menggunakan *low code* sehingga tidak memerlukan pelatihan khusus dalam mengoperasikannya. Tetapi tetap saja diperlukan imajinasi dan logika pada pembuatan *game* ini. Scratch memungkinkan kami untuk melakukan penyimpanan dan melanjutkan proyek dari proses terakhir kami mengerjakan seperti yang terlihat pada Gambar 5.





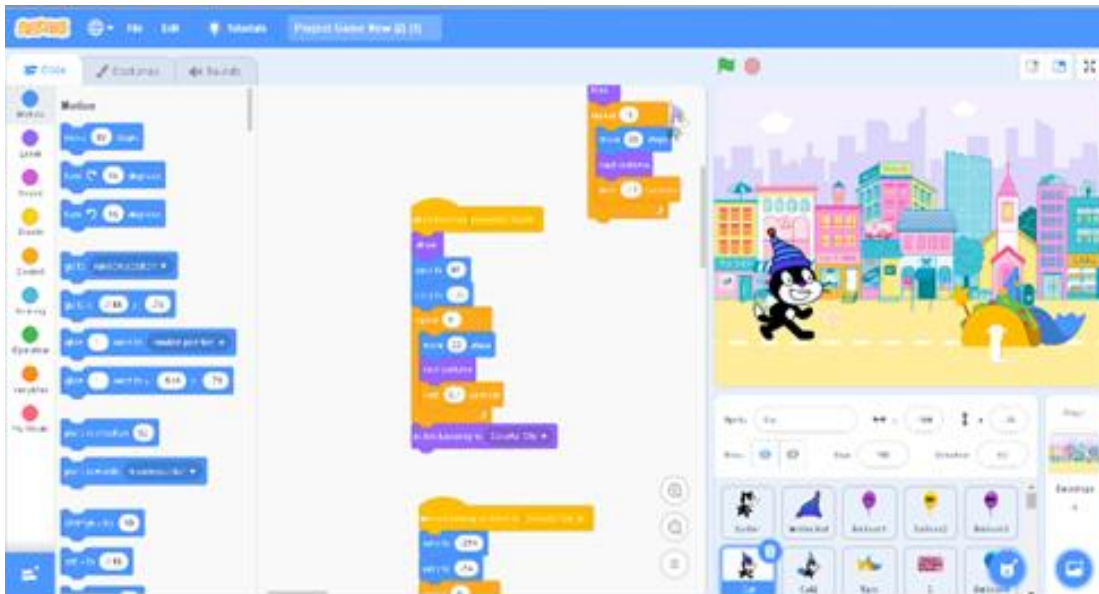
Gambar 6. Proses Pengcodan Low Code pada Game.

Pada tahap ini kami harus melakukan riset agar ide yang kami miliki dapat kami realisasikan kedalam *game* ini dengan menggunakan *low codes*. Dengan sedikit modifikasi terhadap ide dan realisasinya kami dapat membuat *game* ini dengan sebaik mungkin seperti yang terlihat pada Gambar 6.



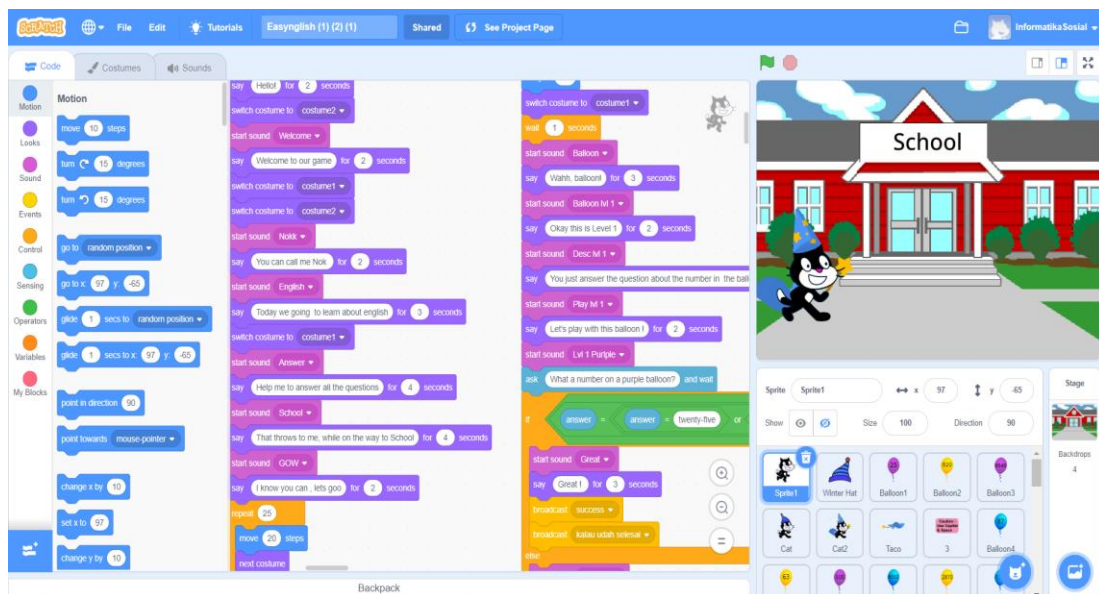
Gambar 7. Level tahap pertama dari Game Edukasi

Di dalam *game* ini, kami membagi tingkat kesulitan dalam setiap *level*, terdapat *easy*, *medium*, dan *hard*. Di tingkatan ini kami menggunakan elemen balon yang terdapat tulisan angka, dimana para pemain akan ditanya oleh karakter utama dan harus menjawab dengan benar nominal angka yang terdapat pada balon dengan benar. Apabila menjawabnya dengan salah, proses ini akan berulang terus menerus, karakter utama akan menanyakan terus nominal angka yang terdapat didalam balom namun dengan sedikit motivasi seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 8. Level tahap kedua dari *Game* edukasi

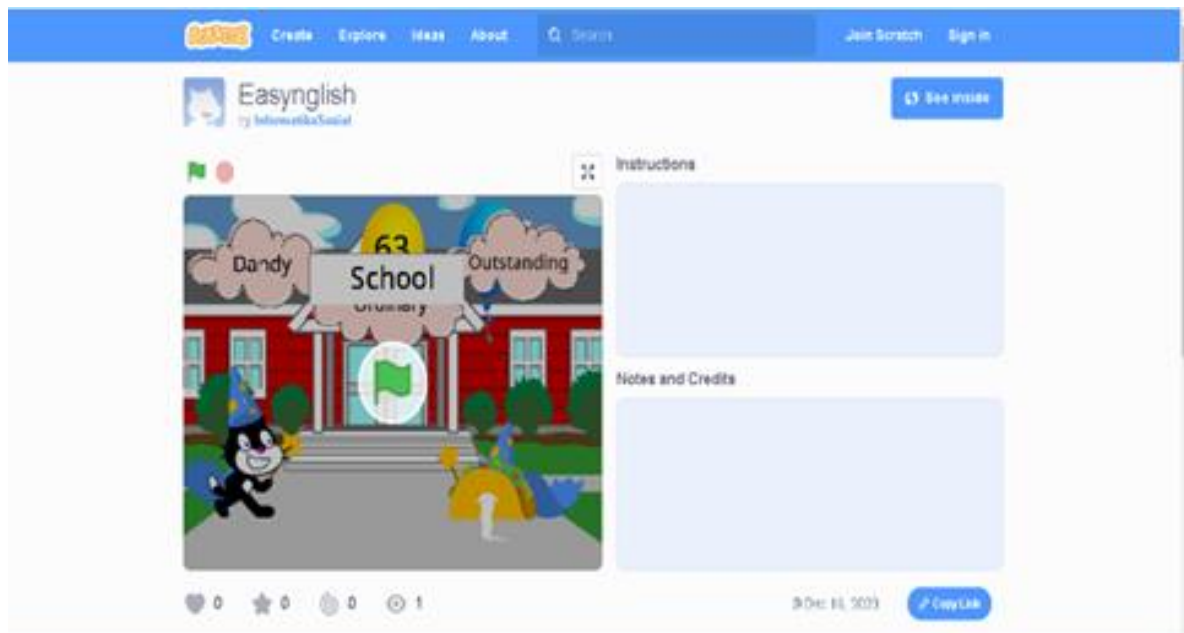
Setelah berhasil melewati tahap pertama dalam *game* ini, pemain akan dihadapkan dengan *level* selanjutnya. Pemain akan bertemu tuan tacho yang akan menanyakan pertanyaan seputar *vocabularies* untuk memperkuat *vocab* para pemain dalam proses pembelajaran. Sistemnya kurang lebih sama seperti *level* sebelumnya seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 9. Tahap akhir dari *game* edukasi

Tahap terakhir, tahap ini kami pergunakan untuk melakukan *review* dan evaluasi apabila terjadi kesalahan terhadap semua urusan teknis dalam pembuatan *game* ini. Setelah menemukan kesalahan, kami langsung melakukan koreksi supaya tidak terjadi *error* yang cukup *fatal* ketika *game* ini dijalankan seperti yang terdapat pada Gambar 9.





Gambar 10. Hasil terakhir *game* edukasi

Setelah menyelesaikan jalan cerita, coding, dan melakukan evaluasi terhadap *game* yang kami buat, kami melakukan penyimpanan didalam *website* scratch seperti yang terlihat di Gambar 10, dengan maksud menunggu revisi dari dosen pangampu. Apabila disetujui nantinya kami akan melakukan upload *game* ini ke dalam *website* scratch agar dapat dimanfaatkan untuk para pelajar dalam belajar Bahasa Inggris dengan cara yang lebih menarik. Terdapat link untuk mengakses *game* buatan kami [www.scratch.mit.edu/projects/464619987/](http://www.scratch.mit.edu/projects/464619987/).

## 5. Referensi

- [1] <https://media.neliti.com/media/publications/237890-developing-english-vocabulary-learning-g-acb2aa2c.pdf>
- [2] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [3] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, D. C. Priatna, and B. Prihatminingtyas, "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum," *Semin. Nas. Sist. Inf.*, no. September, p. 1728, 2019, [Online]. Available: <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>
- [4] I. Lanin, "Berbahasa Juga Harus Seimbang", Greatmind, 2021. [Online]. Available: <https://greatmind.id/article/berbahasa-juga-harus-seimbang>. [Accessed: 05- Oct- 2020].
- [5] Kautsar, Maulana. 2019. "Survei: Bahasa Inggris Masyarakat Indonesia Jeblok, Peringkat 61 dari 100 Negara". <https://www.dream.co.id/news/indonesia-peringkat-ke-61-untuk-kemahiran-berbahasa-inggris-versi-ef-191211r.html>
- [6] English First. 2020. "Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF", <https://www.ef.co.id/epi/regions/asia/indonesia/>
- [7] N. Rokhman and F. Ahmadi, "Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa," *Sci. Journals Educ. Unnes*, vol. 14, no. 2, pp. 166–174, 2020.

- [8] S. Aula, H. Ahmadian, and B. Abdul Majid, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.22373/cj.v4i1.7132.
- [9] S. Aminah, "Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 03, pp. 152–162, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i03.41.
- [10] E. Therapy, "Article Info," vol. 434, no. 2014, pp. 138–142, 2012, doi: 10.1016/j.agrformat.2007.11.012.
- [11] S. L. Rahayu and F. Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 341, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [12] M. Jurusan, S. Fispol, G. L. Ondang, B. J. Mokal, and S. Y. V. I. Goni, "Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020," vol. 13, no. 2, pp. 1–15, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>.
- [13] M. Ridwan and P. Prasetyawan, "Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 763, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1599.
- [14] S. Rahayu and F. \_, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif Dengan Menggunakan Metode Game Design Document", *Voi.stmik-tasikmalaya.ac.id*, 2021. [Online]. Available: <https://voi.stmik-tasikmalaya.ac.id/index.php/voi/article/view/153/58>.
- [15] D. Ainurrohman, "Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting And Introduction Kelas Vii Di SMP Dewantara Surabaya", [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31372>.