



## **Penerapan Metode “Gaming” Dalam Meningkatkan Motivasi serta Kemampuan Bahasa Inggris pada Pemuda Desa Wisata Domba Adu Rancabango**

Desi Qoriah<sup>1</sup>, Nissa Agniya Resmisari<sup>2</sup>, Dioka Muhammad Akbar<sup>3</sup>, Abdul Fatah  
Fakultas Ekonomi, Universitas Garut, Indonesia  
Correspondensi : [desiq@uniga.ac.id](mailto:desiq@uniga.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penerapan metode "gaming" dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar di kalangan pemuda. Dengan penerapan metode yang di balut permainan, mampu menepis pandangan bahwa belajar Bahasa asing sangat sulit dan menjenuhkan. Program ini bertujuan meningkatkan kemampuan serta motivasi bahasa Inggris para pemuda di Desa Wisata Rancabango melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan akhir dari program ini agar peningkatan kemampuan Bahasa Inggris ini mampu mendorong pemuda memaksimalkan potensi desanya yang kaya dan beragam. Metode yang digunakan dalam program ini adalah gabungan dari pendekatan partisipatif berbasis game untuk memperkuat keterampilan bahasa serta memberikan motivasi dalam proses pembelajaran. Melalui observasi dan angket pre-test dan post-test, ditemukan peningkatan motivasi belajar dan partisipasi pemuda selama kegiatan. Hasilnya menunjukkan bahwa metode "gaming" berhasil memotivasi peserta untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dengan peningkatan minat yang tinggi setelah program berjalan. Metode ini dapat menjadi alternatif efektif dalam pelatihan bahasa Inggris di wilayah pedesaan dan mampu diterapkan bagi berbagai level pendidikan.

**Kata kunci : metode gaming; motivasi; pembelajaran Bahasa Inggris, desa wisata; pemuda**

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi keterampilan penting, terutama di area wisata seperti Desa Rancabango (Bobanovic & Grzinic, 2011). Namun, kemampuan berbahasa Inggris pemuda di desa ini masih rendah karena anggapan bahwa komunikasi Bahasa Inggris adalah rumit serta ketidak tahuan terhadap metode pembelajaran yang asik dan menarik. Mengatasi masalah ini, metode pembelajaran "gaming" diperkenalkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti yang dikemukakan dalam penelitian sebelumnya tentang penerapan gamifikasi dalam pendidikan (Ageenko, Rybkina, Startseva. 2021). Metode gaming ini dirancang untuk memanfaatkan unsur-unsur permainan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang kompetitif dan menarik, sehingga peserta termotivasi untuk aktif berpartisipasi.

Hasil identifikasi masalah pada saat survey awal, ditemukan bahwa desa wisata Rancabango memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai destinasi wisata, namun tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan berbahasa Inggris di kalangan pemuda desa. Kemampuan ini penting untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi dengan wisatawan asing yang datang berkunjung. Namun, metode pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan masih konvensional, sehingga kurang menarik bagi pemuda dan membuat mereka sulit untuk termotivasi (Tambunsaribu dkk, 2021). Berdasarkan kebutuhan tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memperkenalkan metode "gaming" dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode ini memadukan

elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi belajar (*Maliasih, Hartono Hartono, Nurani, 2017*).

Desa Wisata Domba Adu Rancabango, yang terletak di Kecamatan Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, merupakan destinasi yang terkenal dengan atraksi budaya khas Jawa Barat, yaitu *Domba Adu*. Keunikan atraksi ini menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara, sehingga menjadikan desa ini memiliki potensi besar dalam mengembangkan sektor pariwisata berbasis budaya. Namun, untuk memaksimalkan potensi tersebut, kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, terutama bagi mereka yang berinteraksi langsung dengan wisatawan asing (*Agustiani, Syaiful, Elti Martina. 2022*).

Berdasarkan temuan masih banyak warga Desa Rancabango yang memiliki keterbatasan dalam menguasai bahasa Inggris, yang berdampak pada kesulitan dalam berkomunikasi dengan wisatawan internasional. Kurangnya motivasi untuk belajar bahasa Inggris menjadi salah satu hambatan utama (*Utami & Nurjati 2017*), terutama karena metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dirasakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakter masyarakat desa yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan belajar yang interaktif dan praktis. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode *gaming* dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar. Metode ini memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih interaktif. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan kompetensi bahasa Inggris serta memperkuat posisi desa sebagai destinasi wisata yang ramah bagi wisatawan dari berbagai latar belakang.

## **METODOLOGI**

Program pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode partisipatif dengan pendekatan "gaming" dalam proses pembelajaran bahasa Inggris bagi kaum muda desa wisata Rancabango Tarogong Garut. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi peserta terkait kemampuan bahasa Inggris dan motivasi yang mengiringinya. Tim pengabdian mengidentifikasi keterkaitan pemberdayaan kaum muda desa dengan potensi yang kaya ini dengan kemampuan berbahasa Inggris. Setelah menemukan gambaran permasalahan kaum muda desa tersebut, diadakan pelatihan komunikasi Bahasa Inggris berbasis permainan menggunakan aplikasi seperti "guess me if you can" dan platform digital lain yang dirancang untuk latihan bahasa secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini berlangsung sebanyak 10 pertemuan dengan durasi seratus dua puluh menit per pertemuan, dua minggu berturut-turut. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan observasi partisipasi selama program berlangsung. Teknik analisis data menggunakan Model Miles & Huberman (*Asipi & Nopiyadi, 2022*), meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk grafik dan tabel, serta penarikan kesimpulan.

Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang melibatkan pemuda Desa Rancabango sebagai peserta. Tahapan pertama adalah observasi awal untuk memahami kebutuhan peserta dan merancang aktivitas yang sesuai. Selanjutnya, dilakukan pelatihan berbasis permainan, di mana peserta diajak berpartisipasi dalam berbagai permainan bahasa Inggris melalui platform interaktif seperti "guess me if you can" dan aplikasi sejenis yang dirancang untuk mengasah serta memotivasi keterampilan mendengar, memahami kosa kata dan berbicara. Program ini berlangsung selama 1200 jam pelajaran selama sepuluh hari berturut-turut. Selama pelatihan, para peserta diajak berpartisipasi aktif mengikuti permainan dengan tutorial 90% menggunakan Bahasa Inggris. Penilaian keberhasilan program dilakukan dengan membandingkan tingkat motivasi dan keterampilan bahasa Inggris peserta sebelum dan setelah kegiatan (*Knapp, 2016*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **TEMUAN**

Hasil temuan yang diperoleh pada awal sebelum program PKM ini dilaksanakan yaitu pada saat survey awal, tim PKM menemukan kelemahan kaum muda desa wisata dalam memiliki kemampuan Bahasa Inggris yaitu salah satunya kehilangan motivasi. Pemuda desa yang semestinya menjadi potensi terbesar dalam mengembangkan kekayaan dan keunikan desanya, memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi serta mengenal aplikasi digital yang banyak menggunakan fitur-fitur berbahasa Inggris (*Liu, 2024*). Serta ketidakpercayaan diri dalam mengenalkan desanya pada dunia Internasional melalui media sosial karena tidak memiliki kemampuan Bahasa

Inggris. Belum lagi terdapat sebuah pandangan bahwa meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris itu mahal dan jenuh. Maka dari situ tim PKM memutuskan untuk memberikan pelatihan Bahasa Inggris dengan menggunakan metode permainan menarik dalam memotivasi kaum muda desa Rancabango.





Pelatihan ini dilaksanakan selama sepuluh hari dengan durasi 120 menit setiap pertemuannya. Program PKM ini diikuti oleh pemuda pemudi sebanyak 23 orang. Sebelum metode permainan diterapkan, tim melakukan pre-test untuk mengukur sejauh mana kemampuan kaum muda ini dalam mengenal dan memahami kosakata dalam Bahasa Inggris. Model pre-test yang diberikan adalah dua model yaitu yang pertama adalah “*miming game*” dimana peserta melihat Gerakan yang diperagakan lalu menulis Gerakan tersebut adalah “apa”. “*miming game*” diberikan sebanyak 15 soal, diawali dari gesturing yang mudah seperti Gerakan “drink, sleep, write” dan meningkat pada kosa kata yang lebih sulit seperti “combing, yawning, sneezing”.

Model pre-test yang ke-dua yaitu permainan “*ice breaker bingo*” yang menggunakan worksheet isian pertanyaan-pertanyaan “general knowledge” yang terdiri dari 15 soal dan harus di isi dalam waktu 15 menit. Model “*ice breaker bingo*” ini berupa lembaran pertanyaan yang berbasis aktifitas yang harus diisi oleh peserta, tetapi jawabanya tidak boleh dari diri sendiri. Setiap pertanyaan harus diisi oleh peserta lain dan maksimal peserta lain mengisi hanya satu pertanyaan. Dengan demikian setiap orang harus menanyai 15 peserta lainnya dan harus dilakukan dalam Bahasa Inggris. Intruksional dalam pre-test ini dilakukan dengan menggunakan Bahasa Inggris sebanyak 80%. Dari sini tim PKM mampu mengukur sejauh mana peserta memiliki kemampuan dalam mendapatkan jawaban. Model worksheet ini akan di ujikan kembali setelah pelatihan berjalan diatas 1000 menit.

Berikut bentuk pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam model pre-test yang ke-dua ini:

**13 Find someone who ... 1**

Find someone who knows the answers to the following.

<p>1 Can you name two fruits?</p> <hr/> <p>2 Can you name two vegetables?</p> <hr/> <p>3 What is the opposite of  <b>rich?</b> p _____  <b>big?</b> s _____  <b>old?</b> y _____</p> <p>4 What would you buy at  a <b>baker?</b></p> <p><b>a butcher?</b></p> <p>5 What is this creature called?</p>  <hr/> <p>6 Can you name three of the colours  of a <b>rainbow?</b></p>  <hr/> <p>7 Can you name two things found  in the <b>kitchen?</b></p> <p><b>bathroom?</b></p> <p><b>bedroom?</b></p>	<p>8 What do you usually keep in a  <b>wallet?</b></p> <hr/> <p>9 Can you name three <b>drinks?</b></p> <hr/> <p>10 Can you name three things you can  <b>eat for lunch?</b></p> <hr/> <p>11 What is this called in English?</p>  <hr/> <p>12 Can you name three <b>countries in  Europe?</b></p> <hr/> <p>13 Can you name three <b>animals</b> with  four legs?</p> <hr/> <p>14 Can name two things worn by  <b>men?</b></p> <p><b>women?</b></p> <hr/> <p>15 Can you name this job?</p> 
---	--

74 Photocopiable From Incubating Games and Activities 2 by Peter Watcyn-Jones © Penguin Books 2001

**Gambar 1. Pre-test paper**

Pada saat proses pelatihan berjalan, tim PKM mendapatkan beberapa temuan berkaitan dengan penerapan metode permainan dalam memotivasi kaum muda desa wisata untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Pada awal diperkenalkan metode “gaming” ini, peserta terlihat menikmati setiap sesi yang diberikan instruktur. Meskipun setiap sesi dikemas dengan menggunakan intruksional berbahasa Inggris 100%, peserta seolah-olah mengerti serta mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik. Misalkan pada sesi permainan “*throwing the dice*” dimana seluruh peserta harus memperkenalkan nama, menungkapkan hobi dan menyatakan siapa idolanya dalam Bahasa Inggris, peserta diamati seperti merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang bermain (Rodríguez, Manzano, García, 2024). Nampak dari antusias serta senyum bahkan tawa semeringah pada saat mendapatkan giliran.

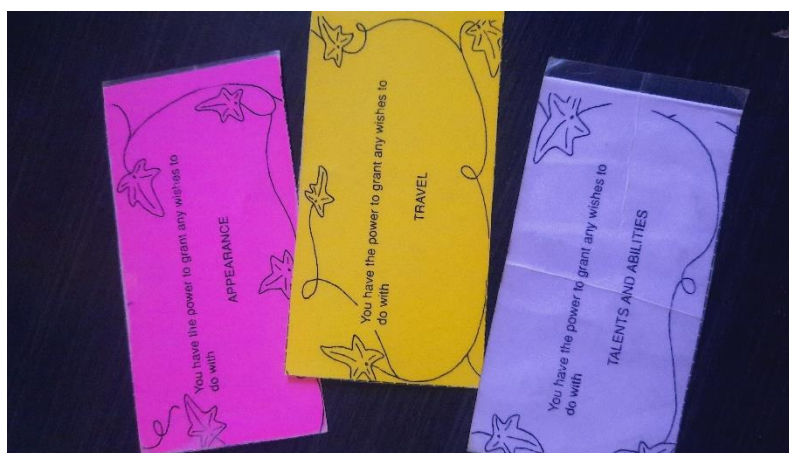
## PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pelatihan Bahasa Inggris dalam memotivasi kaum muda desa wisata ini dilakukan tiga tahap dalam setiap pertemuan. Ketiga tahap ini dikemas dalam sebuah kegiatan permainan yang menyenangkan tetapi tetap melatih peserta untuk meningkatkan kemampuannya. Sesi pertama diawali dengan permainan “*warming up*” sebagai jembatan untuk mengatasi peralihan Bahasa dari kegiatan luar yang berbahasa Indonesia dan Bahasa daerah, menuju sesi pelatihan yang menggunakan Bahasa Inggris. Sesi ke-dua yaitu “*main subject*” yang mengarah pada tema tertentu untuk dipraktikkan tetapi tetap dikemas dalam sebuah permainan ringan tetapi tetap ada proses membaca, mendengar, mencatat, dan melakukan. Sesi ketiga adalah “*award time*” dimana peserta melaksanakan sebuah permainan kompetitif dan dipilih pemenangnya yang akan mendapat penghargaan berupa nilai, poin, dan bahkan mendapatkan hadiah pisik.

Sesi awal berupa “*warming up*” yang dilaksanakan sebagai permulaan kelas yang memiliki beberapa tujuan yaitu menjembatani “*shifting language*” juga berfungsi sebagai “*ice breaker*”. Sesi awal ini selalu hadir dalam setiap pertemuan, sebuah permainan Bahasa Inggris yang membuat lebur antara pengajar dengan peserta ataupun peserta satu dengan peserta lainnya (Santos, Figueiredo, Benoît, Chaplais. 2024). Jenis permainan Bahasa Inggris yang berfungsi sebagai “*ice breaker*” ini diantaranya “*say and do*”, “*guessing game*”, “*memorize game*”, yang divariasikan kedalam beberapa permainan sehingga memenuhi target jam pelajaran. Temuan dari diterapkannya sesi ini, peserta terlihat ceria dan nyaman mengikuti sesi berikutnya meskipun proses pembelajaran dikemas 100% dalam Bahasa Inggris. Peserta memiliki motivasi yang cukup bahkan cenderung antusias dalam mengikuti materi selanjutnya.

Pelaksanaan sesi yang ke-dua peserta akan menerima materi yang lebih spesifik yang dibutuhkan dalam pengetahuan dan kegiatan sehari-hari. Di sesi ke-dua ini peserta tetap melakukan proses pembelajaran seperti mendengarkan, menyimak, dan menulis, tetapi tetap dikemas dalam metode permainan dengan menggunakan alat bantu. Alat bantu tersebut bisa berupa *audio*, *video*, *game board*, *flash card*, aplikasi digital dan ragam lainnya. Misalkan dalam salah satu pertemuan di sesi ini akan dibahas mengenai materi “*wishes*”. Untuk materi ini diawali dengan pemutaran video pendek yang menerangkan gramatikal pemakaian “*wishes*”. Selanjutnya peserta diberi kartu berwarna warni yang di dalamnya berisi tema-tema yang harus dibikin kalimat wishes sesuai dengan tema yang tertera di kartu. Setelah itu peserta menyatakan wishesnya satu persatu dengan menyenangkan.

**Gambar 2. Wishes Flash card**



Pada bagian terakhir, dilaksanakan sebuah permainan kompetitif yang menarik dan menyenangkan. Pada permainan ini peserta diajak sebuah permainan yang menggunakan gerak tubuh dan biasanya tidak diizinkan untuk duduk di kursi. Permainan ini menghilangkan anggapan bahwa menguasai Bahasa Inggris itu jenuh. Permainan ini dikompetisikan sampai mendapatkan pemenangnya, baik kompetensi secara personal atau per grup. Permainan dikemas dengan intruksi Bahasa Inggris sepenuhnya, dan peserta melakukan *game vocabulary* juga sepenuhnya memakai Bahasa Inggris. Ragam metode permainan bisa “*writing*, *spelling*, atau *speaking*” seperti “*last letter word*, *bingo game*, *catch the word*”. Di bagian terakhir ini adalah sesi yang juga memberikan motivasi yang kuat, setelah akhir pembelajaran diberikan survey dan peserta menyatakan sangat tertantang untuk menjadi pemenang “*bintang minggu ini*” pada sesi ini.

Hasil dari pelaksanaan metode "gaming" menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterampilan bahasa Inggris peserta. Sebelum program berjalan, rata-rata motivasi peserta cukup rendah dengan persentase motivasi sebesar 30%. Namun, setelah penerapan metode ini, persentase motivasi meningkat menjadi 75%, menunjukkan kenaikan sebesar 45%. Selain itu, keterampilan berbahasa Inggris peserta juga meningkat, terutama dalam hal kemampuan berbicara dan mendengar. Hal ini sejalan dengan penelitian Shi, Wei, Zheng & Zheng tahun 2023 yang menyatakan metode ini terbukti efektif dalam menarik minat peserta dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

## KESIMPULAN

Program PKM ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan metode "gaming" dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi belajar di kalangan pemuda Desa Wisata Rancabango. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran bahasa asing menjadi lebih menarik dan interaktif tetapi juga meruntuhkan pandangan bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit dan membosankan. Temuan mengungkapkan bahwa melalui pendekatan berbasis permainan, pemuda desa tidak hanya merasa termotivasi tetapi juga lebih berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterampilan berbahasa Inggris setelah program ini berjalan menunjukkan bahwa metode ini efektif dan relevan untuk diterapkan di wilayah pedesaan. Selain itu, metode "gaming" ini memperlihatkan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai pendekatan inovatif dalam pelatihan bahasa, khususnya untuk kalangan pemuda yang membutuhkan metode pembelajaran yang dinamis dan mudah diterima.

Dengan keberhasilan program ini, diharapkan metode "gaming" dapat terus diterapkan dan disempurnakan untuk berbagai level pendidikan serta dikombinasikan dengan metode lain yang sesuai. Prospek penelitian masa depan mencakup eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh metode ini pada kemampuan komunikasi lintas budaya serta potensi penerapan teknologi digital sebagai media tambahan dalam pembelajaran berbasis game.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Syaiful, & Martina, E. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris bagi UMKM di Desa Wisata Kampung Patin Kabupaten Kampar. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7).
- Ageenko, Rybkina, & Startseva. (2021). Motivation fostering through gaming technologies. *SHS Web Conference*, 113. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202111300025>
- Asipi, L. S., Rosalina, U., & Nopiyadi, D. (2022). The Analysis of Reading Habits Using Miles and Huberman Interactive Model to Empower Students' Literacy at IPB Cirebon. *International Journal of Education and Humanities*, 2(3), 117–125. <https://doi.org/10.58557/ijeh.v2i3.98>
- Jia, L. (2024). Development of interactive English e-learning video entertainment teaching environment based on virtual reality and game teaching emotion analysis. *Entertainment Computing*, 52. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100884>
- Klein, J., & Freitag. (1991). Effects of Using an Instructional Game on Motivation and Performance. *The Journal of Educational Research*, 84(5), 303–308. <https://doi.org/10.1080/00220671.1991.10886031>
- Knapp, T. R. (2016). Why Is the One-Group Pretest–Posttest Design Still Used? *Clinical Nursing Research*, 25(5), 467–472. <https://doi.org/10.1177/1054773816666280>
- Kostic Bobanovic, M., & Grzinic, J. (2011). The importance of English language skills in the tourism sector: A comparative study of students/employees perceptions in Croatia. *Almatourism - Journal of Tourism, Culture and Territorial Development*, 2(4), 10–23. <https://doi.org/10.6092/issn.2036-5195/2476>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Guru*, 3(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/jpk/article/view/12278>
- Rodríguez, Manzano, & García. (2024). Enhancing classroom climate and emotional intelligence through board games: A mixed-methods case study with Moroccan students of Spanish as a foreign language. *Thinking Skills and Creativity*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101668>
- Santos, Figureido, Benoît, & Chaplais. (2024). Physical and/or cognitive warm-up effects on first-person shooter video-games performances. *Entertainment Computing*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100618>
- Shi, Wei, Zheng, & Zheng. (2023). An effective method to suppress corruption and defection under the third party punishment mechanism of donation games. *Applied Mathematics and Computation*, 450, 127970. <https://doi.org/10.1016/j.amc.2023.127970>

- Tambunsaribu, Gunawan, & Galingging, Y. (2021). Masalah yang Dihadapi Pelajar Bahasa Inggris dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Dialetika*, 8(1), 30–41.
- Utami, & Nurjati. (2017). Hubungan Self-Efficacy, Belief dan Motivasi dengan Kecemasan Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Psyche*, 4(2). <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1>