

Gamifikasi dalam Pelatihan Bahasa Inggris untuk Wicara bagi Remaja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta

Lucia Bening Parwita Sukci^{1*}, Ignatius Indra Kristianto², Aprilia Kristiana Tri Wahyuni²

¹Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

²Prodi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

*Penulis Korespondensi, Lucia Bening Parwita Sukci Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Email: bening.parwitasukci@uajy.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan untuk berhasil dalam dunia kerja dan usaha dewasa ini. Namun banyak siswa sekolah merasa takut dalam mempraktekkan kemampuan wicara dalam bahasa Inggris karena merasa tidak percaya diri, takut membuat kesalahan ataupun ditertawakan teman. Untuk itu Paroki Gereja Santo Mikael Pangkalan merasa perlu mendukung murid-murid SMP dan SMA/SMK dengan program pelatihan Bahasa Inggris. Program ini diadakan dengan melibatkan berbagai kegiatan permainan agar peserta tidak merasa tegang dan takut dalam mempraktekkan Bahasa Inggris yang sudah mereka kuasai. *Roleplay*, kuis dadakan (*pop up quiz*), penulisan cerita dan penulisan *caption* adalah contoh beberapa permainan yang diadakan tanpa penggunaan gawai. Permainan kuis dengan menggunakan gawai juga diadakan melalui aplikasi *Kahoot!*. Selain itu para siswa juga diajak untuk mengunjungi kebun binatang dan menjawab pertanyaan yang diberikan melalui permainan *Treasure Hunt*. Untuk mempertahankan motivasi belajar, setiap peserta mendapat satu poin bila berhasil melakukan tugas yang diberikan. Poin ini akan diakumulasi di akhir program dan dapat ditukar dengan hadiah. Melalui berbagai kegiatan dan permainan yang menyenangkan, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan komunikasinya. Peserta didik juga mulai merasa percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan. Kesulitan menemukan kosa kata yang tepat mereka atasi dengan saling bertanya pada teman atau instruktur. Peserta juga saling membantu saat ada teman yang menghadapi masalah dalam menyusun kalimat. Di akhir program 75% peserta mampu mempresentasikan pengalamannya selama belajar di program ini.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Percaya Diri, Permainan, Percakapan.

ABSTRACT

The ability to communicate in English is a necessity to succeed in today's world of work and business. However, many school students feel afraid to practice their English skills in conversation since they feel unconfident, afraid of making mistakes or being laughed at by friends. For this reason, St. Mikael Pangkalan Church Parish felt the need to support middle and high school/vocational school students with an English language training program. The program is held by involving various game activities so that participants do not feel tense and afraid in practicing English. Roleplay, impromptu quizzes (pop up quiz), story writing and caption writing are examples of some games that are held without the use of gadgets. Quiz games using gadgets are also held via the Kahoot! app. In addition, the students are also invited to visit the zoo and answer questions given through the Treasure Hunt game. To maintain learning motivation, participants get one point when they successfully perform the assigned task. These points will be accumulated at the end of the program and can be exchanged for rewards. Through a variety of fun activities and games, students are able to develop their communication skills. They also begin to feel confident in using English in conversation. The difficulty of finding the right vocabulary is overcome by asking their friends or instructor. Participants also help each other when friends face problems in constructing sentences. At the end of the program, 75% of participants were able to deliver their experiences while studying in this program in a three-minute speech.

Keywords: English, Confidence, Games, Conversation

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris merupakan sebuah kebutuhan untuk keberhasilan dalam mencari pekerjaan yang layak ataupun membuka usaha sendiri di masa ini. Namun banyak pelajar dan mahasiswa yang tidak mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris secara aktif. Meskipun nilai Bahasa Inggris di sekolah cukup baik, namun mereka merasa malu dan takut karena penguasaan kosa kata yang terbatas, tata bahasa yang lemah, maupun pengucapan yang tidak tepat. Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto melihat ini sebagai masalah yang dihadapi oleh anak-anak sekolah tingkat SMP dan SMA di lingkungannya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu didesain sebuah program yang merupakan serangkaian kegiatan untuk membantu para siswa mengatasi rasa malu dan takutnya sehingga mereka dapat menggunakan Bahasa Inggris dengan nyaman dan penuh rasa percaya diri. Kemampuan tersebut diharapkan mendukung mereka dalam mencari pekerjaan yang layak ataupun membuka usaha sendiri di kemudian hari.

Dalam mempelajari sebuah kemampuan yang kompleks seperti penguasaan bahasa asing, motivasi memegang peranan penting untuk keberhasilan siswa (Alizadeh, 2016; Anisa & Supriyadi, 2020). Huitt seperti yang dikutip oleh Alizadeh (2016) menjelaskan bahwa tanpa keinginan belajar yang kuat, pembelajar akan sulit mengembangkan kemampuannya. Karena itu perlu dicari metode pengajaran yang membuat para siswa merasa nyaman namun sekaligus merasa tertantang untuk melakukan lebih dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat membuat pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik (Prathyusha, 2020). Permainan dapat berupa aplikasi digital yang membuat proses belajar

menjadi semakin kaya (Aziz et al., 2018; Kacetl & Klímová, 2019). Shatz (2015) menyatakan bahwa permainan juga membuat siswa lebih berani dan percaya diri untuk mengambil keputusan yang beresiko.

Dalam proses pembelajaran, permainan menjadi alat yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Godwin-Jones (2014) menyatakan bahwa belajar melalui permainan dapat menjadi agen yang kuat untuk otonomi pelajar, sumber untuk pemeliharaan bahasa jangka panjang, dan titik awal untuk membangkitkan minat belajar bahasa lain karena melibatkan aspek motivasi yang kuat. Oleh karena itu, berbagai bentuk permainan individual dan kelompok disusun untuk menciptakan suasana yang bebas dari tekanan sehingga peserta didik akan merasa nyaman serta tidak lagi merasa tegang dan takut berbicara dalam Bahasa Inggris karena berbagai alasan.

Permainan digunakan dalam proses belajar karena mempunyai beberapa faktor yang menguntungkan. Dalam artikelnya, Sykes (2018) menjelaskan bahwa faktor pertama adalah keinginan untuk menang yang bisa menjadi motivasi ekstrinsik yang menggerakkan siswa untuk berpartisipasi aktif untuk jadi pemenang. Yang kedua adalah rasa nyaman dan senang saat bermain. Perasaan ini membantu peserta didik melupakan kenyataan bahwa mereka sedang belajar. Di sini proses belajar menjadi lancar dan menyenangkan karena siswa tidak merasakan adanya tekanan yang biasanya mereka alami saat belajar. Aspek lain yang mempermudah proses belajar adalah kerja sama. Siswa yang lemah kadang merasa minder dari mereka yang dianggap lebih pintar. Dalam kegiatan ini siswa yang mempunyai kemampuan lebih baik akan diajak untuk membantu siswa yang lemah dalam memahami atau menjelaskan sesuatu. Dengan demikian, siswa yang lebih lemah berangsur-angsur membangun rasa percaya diri dengan dukungan teman-temannya yang lebih baik. Berbagai keunggulan di atas

membantu semua siswa belajar dengan lebih cepat dengan hasil yang lebih baik.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Sesuai dengan rencana kegiatan, maka luaran yang dihasilkan atau ditargetkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah :

- a) Mendesain kegiatan belajar dengan menggunakan permainan baik secara fisik maupun digital.
- b) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik agar mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris secara aktif.

METODE PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan

Sasaran pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah para siswa-siswi tingkat SMP dan SMA di Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. Di awal kegiatan terdaftar 17 nama, 11 peserta dari tingkat SMP dan enam dari tingkat SMA.

Lokasi kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berlokasi di Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. Secara lebih spesifik, kegiatan pelatihan dilaksanakan di aula dan halaman gereja yang bersebelahan dengan Museum Dirgantara dan kegiatan praktek di Kebun Binatang Gembira Loka, Yogyakarta.

Metode yang digunakan :

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah survei lokasi dan kebutuhan peserta didik, penyusunan materi ajar dan metode pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

- a) Survei Lokasi dan Kebutuhan Peserta Didik
Kelompok pengabdian melakukan survei lokasi ke Gereja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. Kami ditemui oleh Romo Joko Lelono, Pr. dan Ibu Susana Juwiasih sebagai pembina remaja gereja. Dari hasil diskusi, kelompok

pengabdian memperoleh gambaran tentang kemampuan Bahasa Inggris peserta didik, tujuan pelatihan dan materi yang dapat dikembangkan.

- b) Penyusunan Materi Ajar

Kelompok pengabdian menyusun materi ajar dengan mempertimbangkan hasil survei dan diskusi. Sebuah modul pembelajaran didisain dengan disertai permainan-permainan baik secara fisik maupun digital.

- c) Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar

Kelompok pengabdian melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan modul yang sudah dibuat. Kegiatan dilaksanakan di aula dan halaman Gereja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada setiap hari Sabtu pukul 13.00 – 14.40 WIB. Sedangkan kegiatan praktek dilaksanakan di Kebun Binatang Gembira Loka, Yogyakarta, pada hari Sabtu, 2 Juli 2022, pukul 09.00 – 13.00 WIB.

- d) Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan dua acara: observasi kelas dan refleksi.

Observasi dilakukan di setiap pertemuan untuk mencatat berapa kali peserta mengangkat tangan untuk bertanya, menjawab pertanyaan maupun presentasi di depan kelas. Setiap kali tangan terangkat maka peserta tersebut diberi kesempatan untuk berbicara. Jumlah keaktifan ini tidak menghitung keaktifan di dalam kelompok.

Pada setiap akhir kegiatan belajar mengajar, peserta didik menuliskan refleksi. Refleksi ini kemudian diperiksa oleh kelompok pengabdian sebagai masukan untuk perbaikan kegiatan belajar yang berikutnya. Pada pertemuan terakhir terdapat refleksi dalam bentuk video di mana peserta didik menyampaikannya secara oral.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a) Survei Lokasi dan Kebutuhan Peserta Didik

Richard seperti yang dikutip oleh Ariebowo (2021) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan adalah prosedur untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan peserta didik. Informasi yang terkumpul kemudian dianalisa untuk mengetahui kemampuan bahasa yang dibutuhkan pembelajar, mengidentifikasi perubahan arah kurikulum dan kesenjangan antara apa yang dipelajari siswa dan apa yang benar-benar dibutuhkan siswa, atau sekadar mengumpulkan informasi mengenai kesulitan yang dihadapi oleh siswa, khususnya dalam proses pembelajaran. Dari hasil survei lokasi dan kebutuhan peserta didik, kelompok pengabdian memperoleh informasi mengenai kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki oleh peserta didik dan juga tingkat pendidikan peserta didik. Terdapat 11 peserta dari tingkat SMP dan enam peserta dari tingkat SMA. Para peserta juga memiliki nilai Bahasa Inggris yang di atas rata-rata namun tidak berani berkomunikasi aktif dalam Bahasa Inggris. Para peserta didik membutuhkan dorongan dan motivasi untuk berani menggunakan Bahasa Inggris secara aktif sebagai alat komunikasi.

b) Penyusunan Materi Ajar

Berdasarkan hasil survei, kelompok pengabdian membuat sebuah modul untuk mengembangkan kemampuan wicara dan kepercayaan diri peserta didik. Menurut Hikmatullayevich (2022), kemampuan wicara dan kepercayaan diri peserta didik dapat dikembangkan dengan memacu keinginan belajar dan menyiapkan informasi yang dapat dimanfaatkan peserta didik. Oleh karena itu, kami membuat sebuah modul pembelajaran yang berisi topik-topik seperti: *Introduction, Visiting the Zoo, My Idols, Meeting a Person for the First Time, Chain Story, Writing for Social Media*, dan *Visiting Places*.

Selain itu, kelompok pengabdian juga menggunakan permainan sebagai alat bantu pembelajaran. Permainan yang dikembangkan antara lain:

1. *Yes-No Game*. Jawaban menggunakan kartu hijau dan merah. Peserta diberi sebuah kata yang harus ditebak oleh teman-teman dalam kelompoknya. Dalam menjawab pertanyaan, peserta hanya boleh mengangkat kartu hijau untuk “YA” dan merah untuk “TIDAK”. Kelompok yang mampu menyebutkan kata yang dimaksud mendapat satu poin.



Gambar 1. *Yes-No Game* dengan kartu hijau dan merah

2. *Memory Game*. Peserta bercerita tentang dirinya secara bergantian dan didengarkan oleh teman-temannya. Di akhir sesi pengajar bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan cerita yang sudah disampaikan. Peserta yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan satu poin.
3. *Treasure Hunt*. Peserta mendapat daftar yang berisi 10 pertanyaan yang harus dijawab dengan menunjukkan foto binatang atau benda yang bisa ditemukan di kebun binatang. Setiap jawaban yang benar mendapat dua poin.
4. *Giving Caption to Pictures*. Peserta menggunakan gambar yang diberikan atau gambar yang diambil sendiri dan menuliskan caption yang sesuai.

Caption terbaik untuk setiap kategori/gambar yang sama akan mendapat satu poin.

5. *Kahoot!* Peserta mengunduh aplikasi *Kahoot!* dan menggunakannya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Peserta yang menjawab dengan benar dan cepat mendapatkan poin.
 6. Penulisan *Caption*. Peserta diberi gambar atau menggunakan foto milik sendiri dan membuat *caption* yang menarik sekaligus informatif. *Caption* yang menarik mendapatkan satu poin.
- c) Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar
- Kelompok pengabdian melaksanakan kegiatan belajar secara tatap muka di aula dan halaman Gereja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta. Menurut Rawas *et al.*, (2020) kelas dengan kegiatan tatap muka memiliki kelebihan dalam interaksi antar manusia dan akan lebih baik lagi jika ditemani dengan pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, diadakan pula kegiatan praktek secara berkelompok di kelas dan di kebun binatang Gembira Loka, Yogyakarta.



Gambar 2. Kerja sama dalam kelompok untuk mencari jawaban



Gambar 3. Di kebun binatang Gembira Loka sambil bermain *Treasure Hunt*

- d) Perkembangan Keaktifan Peserta selama Pelatihan

Di bawah adalah daftar peserta kegiatan pengabdian. Dari 17 nama yang terdaftar, 4 orang tidak pernah hadir. 13 peserta yang hadir memiliki sifat dan kemampuan berbahasa Inggris yang beragam. Kebanyakan peserta merasa malu berbicara dalam Bahasa Inggris karena tidak terbiasa dan takut melakukan kesalahan sehingga ditertawakan temannya. Namun dengan pendekatan yang meminta mereka untuk selalu berbahasa Inggris saat berbicara, secara perlahan mereka mulai mencoba berbicara. Ketika berbicara di depan kelas, para peserta akan mendapatkan poin yang akan dikumpulkan sepanjang pelatihan dilakukan. Peserta yang pemalu juga mulai berani untuk bertanya pada instruktur atau temannya di saat mereka menemui kesulitan. Beberapa peserta perlu dorongan dari teman sekelompoknya, namun beberapa memerlukan dorongan dari instruktur.

NO	NAME	NOTES
1	Andreas Arya suratman	shy at first but trying when supported by friends
2	Brigita Michaela Wijananta	shy but willing to try when pushed, speaking well
3	Chatarina Giftadyana	shy since showing up late
4	Evelia Yasmine Huwaida Putri	very outgoing and confident, helping friends feel at ease
5	Felicitas Audelia Ananda Yesti	very shy but willing to try and can speak up well
6	Francisca Tiara Dwi Serlitawati	very shy and willing to speak up when pushed by teachers
7	Handito Permono	shy but willing to try and, later on, leading the friends
8	Ignasia Gemma Sandi Elvareta	confident and active, helping friends to be brave and try
9	Lukas Raya Sandi Prayoga	confident and active, helping friends to be brave and try
10	Maria Christella Santoso	very outgoing and confident, helping friends feel at ease
11	Maria Luisa Annabell Keneisha	shy but willing to try even with broken grammar
12	Nathanael Bergas Dewandaru	shy and resistant, speak only when pushed by friends
13	Richardus Indrajid Haryosetyo	very shy but willing when supported by teachers
14	Vincentius Valeska Hujan Saputra	never showed up
15	Bayu Firdaus Yanuar	never showed up
16	Genio Abitya Surya	never showed up
17	Isabelle Gracias Sandiwan	never showed up

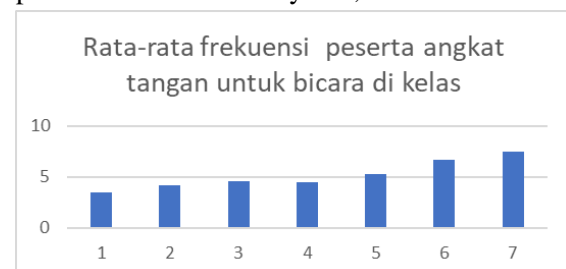
Tabel 1. Gambaran sifat dan kemampuan berbahasa Inggris peserta.

Karena dalam kegiatan pengabdian kali ini tidak dilakukan pre-test dan post-test, maka penilaian kemajuan dilakukan dengan mengamati berapa kali peserta mengangkat tangan dan berbicara di depan teman-temannya. Untuk mengangkat tangan guna mendapatkan giliran bertanya, menjawab atau presentasi, peserta membutuhkan keberanian yang cukup besar dan perasaan nyaman berada di kelas bersama dengan teman dan instruktur. Untuk itu dilakukan pencatatan berapa kali satu peserta mengangkat tangan dan bicara di depan kelas. Nilai rata-rata diambil dengan membagi jumlah total tangan terangkat dengan jumlah peserta yang hadir pada hari itu.

NO	NAME	4/6	11/6	18/6	25/6	2/7	9/7	16/7	Total
1	Andreas Arya suratman	2	4	0	5	5	8	8	32
2	Brigita Michaela Wijananta	3	3	0	4	5	6	0	21
3	Chatarina Giftadyana	0	0	0	2	2	0	0	4
4	Evelia Yasmine Huwaida Putri	5	0	6	0	6	10	0	27
5	Felicitas Audelia Ananda Yesti	3	4	3	5	7	7	0	29
6	Francisca Tiara Dwi Serlitawati	3	3	4	5	5	4	8	32
7	Handito Permono	3	4	3	5	5	0	0	20
8	Ignasia Gemma Sandi Elvareta	6	5	6	5	7	9	10	48
9	Lukas Raya Sandi Prayoga	4	6	5	6	5	9	10	45
10	Maria Christella Santoso	4	4	0	0	0	8	0	16
11	Maria Luisa Annabell Keneisha	3	5	4	5	8	7	8	40
12	Nathanael Bergas Dewandaru	A	0	2	2	5	3	1	13
13	Richardus Indrajid Haryosetyo	3	4	4	5	4	3	8	31
14	Vincentius Valeska Hujan Saputra	A	A	A	A	A	A	A	0
15	Bayu Firdaus Yanuar	A	A	A	A	A	A	A	0
16	Genio Abitya Surya	A	A	A	A	A	A	A	0
17	Isabelle Gracias Sandiwan	A	A	A	A	A	A	A	0
Total		39	42	37	49	64	74	53	407
Rata-rata frekuensi angkat tangan untuk bicara di kelas		3.5	4.2	4.6	4.5	5.3	6.7	7.5	5.18571

Tabel 2. Frekuensi Peserta mengangkat tangan di saat diskusi kelas atau presentasi

Dalam pertemuan pertama terdapat 39 kali peserta berbicara untuk menjawab pertanyaan yang diberikan instruktur maupun berinisiatif berbicara tanpa ditunjuk oleh instruktur. Dari angka itu dapat dilihat bahwa rata-rata setiap anak berbicara sebanyak 3,5 kali. Dalam pertemuan kedua. Terdapat 42 kali anak berbicara untuk bertanya. Menjawab ataupun melaporkan. Di sini rata-rata setiap anak berbicara sebanyak 4,2 kali. Di pertemuan ketiga, terdapat 37 kali peserta berbicara sehingga rata-rata setiap anak berbicara 4.6 kali. Di pertemuan ke empat, 49 kali tangan terangkat untuk bertanya, menjawab atau menyampaikan pendapat di kelas sehingga rata-rata setiap anak berbicara sebanyak 4,5 kali. Di pertemuan ke lima terdapat 56 kali tangan terangkat untuk berbicara, sehingga rata-rata setiap anak berbicara sebanyak 5,3 kali. Di pertemuan ke enam yang diadakan di kebun binatang, terdapat 74 kali anak mengangkat tangan dan rata-rata setiap anak berbicara sebanyak 6,7 kali. Dalam pertemuan ke tujuh yang merupakan pertemuan terakhir, terdapat 53 kali tangan terangkat dengan rata-rata setiap peserta berbicara sebanyak 7,5 kali.



Tabel 3. Rata-rata Peserta Angkat Tangan untuk Berbicara di Depan Kelas

Angka-angka yang ditunjukkan di tabel 2 tidak menghitung frekuensi peserta berbicara ketika mereka berada dalam kelompok. Dalam setiap pertemuan, tampak beberapa peserta yang lemah meminta bantuan dari peserta yang lebih baik. Bantuan yang dibutuhkan dapat berupa kosa kata, struktur kalimat maupun jawaban yang harus ditemukan. Peserta yang sudah baik juga mencoba untuk menahan diri

agar tidak mendominasi percakapan dengan cara mendorong teman-temannya untuk berani mengangkat tangan dan bicara di depan kelas mewakili kelompoknya. Dengan dorongan dan bantuan dari teman maupun instruktur, secara perlahan peserta menjadi semakin percaya diri untuk menggunakan Bahasa Inggris secara aktif seperti yang tampak dalam tabel 3.

e) Evaluasi

Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, peserta didik diminta untuk melakukan refleksi mengenai apa yang paling menarik bagi mereka pada pertemuan hari itu. Kelompok pengabdian melakukan refleksi sebagai evaluasi karena menurut Pandey *et al.*, (2020) refleksi yang berasal dari peserta didik memiliki dampak yang lebih besar karena berasal dari pengalaman belajar mereka. Beberapa komentar dari refleksi peserta didik adalah: mereka menjadi lebih berani bertanya dan bicara dengan Bahasa Inggris; mereka dapat belajar bekerja bersama dalam kelompok; mereka yang lemah dalam penguasaan Bahasa Inggris juga mendapatkan motivasi dan bantuan dari teman-teman yang penguasaan Bahasa Inggrisnya lebih baik. Dari refleksi yang disampaikan, peserta didik sudah dapat menerima dan menggunakan materi yang diberikan. Namun mereka masih perlu mendapatkan dorongan lebih lanjut dari pengajar dan teman satu kelas.

Selain itu kelompok pengabdian juga melakukan evaluasi bersama dengan Romo Joko dan Ibu Asih. Dari hasil evaluasi diketahui bahwa program dianggap berhasil dan direncanakan untuk mengadakan pelatihan lanjutan bagi remaja di Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta.



Gambar 4. Presentasi dan refleksi kelompok

KESIMPULAN DAN SARAN

Program “Gamifikasi dalam Pelatihan Bahasa Inggris untuk Wicara bagi Remaja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta,” sudah dapat terlaksana dengan baik. Kelompok pengabdian dapat membuat satu modul pelatihan dan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik sehingga mampu memanfaatkannya untuk berkomunikasi secara aktif. Hal ini dapat dilihat dari praktek dan refleksi yang dilakukan peserta didik pada setiap pertemuan.

Kelompok pengabdian ini berharap bahwa kelompok pengabdian yang lain dapat memanfaatkan pengalaman ini sebagai gambaran untuk mengembangkan pelatihan-pelatihan Bahasa Inggris di tempat lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada Romo Martinus Joko Lelono, Pr. yang telah memungkinkan kegiatan pengabdian ini berjalan dengan pemberian ijin, menyediakan tempat untuk pelatihan serta tiket masuk ke Kebun Binatang Gembira Loka. Kami juga berterimakasih pada Ibu Susana Juwiasih dan Bapak Kelik atas pendampingannya selama program berlangsung. Kami juga berterimakasih pada adik-adik peserta yang sudah berkenan hadir di setiap Sabtu pukul 13.00 – 14.50 untuk bermain dan belajar Bahasa Inggris bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizadeh, M. (2016). The Impact of Motivation on English Language Learning in the Gulf States. *International Journal of Research in English Education*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v2n4p123>
- Anisa, D. K., & Supriyadi, S. (2020). The effect of Gamification on Students. *The Effect of Gamification on Students' Motivation in Learning English*, 14(1), 22–28. <https://doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Ariebowo, T. (2021). Autonomous Learning during COVID-19 Pandemic: Students' Objectives and Preferences. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 6(1), 56–77. <https://doi.org/10.18196/ftl.v6i1.10079>
- Aziz, A. A., Hassan, M. U., Dzakiria, H., & Mahmood, Q. (2018). Growing Trends of Using Mobile in English Language Learning. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 9(4), 235–239. <https://doi.org/10.2478/mjss-2018-0132>
- Godwin-Jones, R. (2014). Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning and Technology*, 18(2), 9–19. <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf%0AJune>
- Hikmatullayevich, Q. R. (2022). Ways of Improving Self-Confidence in Developing Students Speaking Skills in B2 Level. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 02(04), 207–210. <https://doi.org/10.55640/eijmrms-02-04-37>
- Kacatl, J., & Klímová, B. (2019). Use of Smartphone Applications in English Language Learning—A Challenge for Foreign Language Education. *Education Sciences*, 9(3), 1–9. <https://doi.org/10.3390/educsci9030179>
- Kersten, K., Schelletter, C., Bruhn, A. C., & Ponto, K. (2021). Quality of L2 input and cognitive skills predict L2 grammar comprehension in instructed SLA independently. *Languages*, 6(3), 1–19. <https://doi.org/10.3390/languages6030124>
- Pandey, S., Wisenden, P., & Shegrud, W. R. (2020). Using Student-Led Discussion and Reflection of a Public Health-Related Nonfiction Book as a Tool to Encourage Inclusive Pedagogy in an Undergraduate Classroom. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 21(1), 1–4. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v21i1.2069>
- Prathyusha, N. (2020). Role of Gamification in Language Learning. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 7(2), 577–583. <http://www.ijrar.org/IJRAR2004090.pdf>
- Rawas, H., Bano, N., & Alaidarous, S. (2020). Comparing the Effects of Individual Versus Group Face-to-Face Class Activities in Flipped Classroom on Student's Test Performances. *Health Professions Education*, 6(2), 153–161. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2019.06.002>
- Shatz, I. (2015). Using gamification and gaming in order to promote risk taking in the language learning process. *Proceedings of the 13th Annual MEITAL National Conference, January*, 227–232.
- Sykes, J. M. (2018). Digital games and language teaching and learning. *Foreign Language Annals*, 51(1), 219–224. <https://doi.org/10.1111/flan.12325>