

## LAPORAN AKHIR PROGRAM P2M PENERAPAN IPTEK



### PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ICT GAME* INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BULELENG

**Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A. (Ketua Pelaksana)**

**NIDN. 0008096602**

**Dr. I Gede Budasi, M.Ed. (Anggota Pelaksana 1)**

**NIDN. 0001125802**

**Drs. I Gede Batan, M.A. (Anggota Pelaksana 2)**

**NIDN. 0003115405**

**Dibiayai dari Dana DIPA BLU**

**Universitas Pendidikan Ganesha Nomor SP DIPA/042.01.2.400987/2017  
tanggal 7 Desember 2016 Sesuai Kontrak Pengabdian Kepada Masyarakat  
Nomor 795/UN48.15/PM/2017**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2017**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN KEMAJUAN PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

- a. Judul Program : Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran *ICT Game* Interaktif Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Buleleng
- b. Jenis Program : Pendidikan kepada Masyarakat (Pelatihan)
- c. Bidang Kegiatan : Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak
- d. Identitas Pelaksana :
1. Ketua  
Nama : Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.  
NIDN : 0008096602  
Pangkat/Golongan : Pembina/IVa  
Alamat Kantor : Jl. A. Yani No. 67, Singaraja  
Alamat Rumah : Jl. Jelantik Gingsir No. 83, Sukasada, Singaraja, Bali  
Telp/HP : (0362) 21541/081558380435
  2. Anggota 1  
Nama : Dr. I Gede Budasi, M.Ed.  
NIDN : 0001125802  
Pangkat/Golongan : Pembina/IVa  
Alamat Kantor : Jl. A. Yani No. 67, Singaraja  
Alamat Rumah : Jl. Surapati, Gang Manggis No. 7 Singaraja-Bali  
Telp/HP : (0362) 21541/081338903491
  3. Anggota 2  
Nama : Drs. I Gede Batan, M.A.  
NIDN : 0003115405  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Madya/IVb  
Alamat Kantor : Jl. A. Yani No. 67, Singaraja  
Alamat Rumah : Jl. Pulau Lombok II/17 Singaraja  
Telp/HP : (0362) 21541/081338515116
- e. Biaya yang diperlukan : Rp. 8.000.000,- (Delapan Juta Rupiah)
- f. Lama Kegiatan : 8 bulan

Singaraja, 7 November 2017

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Undiksha,  
  
Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.  
NIP. 196206261986032002

Ketua Peneliti,

  
Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.  
NIP. 196609081991022002

Menyetujui,  
Ketua LPPM Undiksha  
  
Prof. Dr. I Gede Astra Wesnawa, M.Si  
NIP/NIK 196204251990031002

## **RINGKASAN**

Tujuan dari kegiatan P2M ini adalah untuk memecahkan berbagai permasalahan guru, yaitu dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris di SD di Kecamatan Buleleng. Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan P2M ini adalah (1) untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dan (2) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Metode yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah (1) metode *technology transfer*, yaitu para guru disediakan dengan software *ICT game* interaktif, diberikan contoh RPP yang memanfaatkan *ICT game* interaktif, dan contoh pelaksanaan pembelajaran, dan (2) metode pelatihan dan pendampingan (*in-service training*), yakni 4 guru pada 4 sekolah perwakilan yang disampling dengan menggunakan *purposive random sampling*, yaitu masing-masing diwakili 1 SD di wilayah Buleleng Selatan, Utara, Timur, dan Barat. dilatih dan didampingi dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dalam 2 sesi. Adapun luaran yang dihasilkan adalah (1) terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif dengan nilai efektivitas 91,67%, (2) media *ICT game* interaktif juga dinilai oleh guru memiliki efektivitas yang sangat bagus dalam pembelajaran dengan skor 93,00%, (3) adanya peningkatan keterampilan guru baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran, dari 90% pada pendampingan 1 dan menjadi 92% pada pendampingan 2, yang terkategori sangat baik, (4) adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, yaitu 89 yang terkategori sangat bagus dan didukung dengan hasil belajar yang sangat bagus, yaitu 87,15 yang juga terkategori sangat bagus, jika dibandingkan dengan hasil pre-test, yaitu 69,88 (cukup), dan (5) adanya artikel ilmiah yang teregristrasi pada pada jurnal ilmiah nasional.

Kata Kunci: media pembelajaran, inovatif, *ICT game* interaktif

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa kami panjatkan, sehingga kegiatan P2M yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *ICT Game* Interaktif Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Buleleng” dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Dalam kesempatan ini, kami juga tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan P2M ini, antara lain:

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang dalam hal ini melalui LPM telah menyalurkan dana DIPA tahun 2017 untuk pelaksanaan P2M ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Disdikpora Kabupaten Buleleng, Kepala UPP Kecamatan Buleleng, Bapak/Ibu Kepala Sekolah di 24 SD di 17 kelurahan di Kecamatan Buleleng yang telah mengizinkan para guru pengampu Bahasa Inggris dan telah mendukung dan menyambut baik kegiatan P2M ini. Pelaksana juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua panitia dan peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan P2M ini.

Kepada semua pihak yang terlibat, yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kami ucapkan terimakasih banyak. Semoga semua kebaikannya mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Pelaksana yakin bahwa laporan akhir kegiatan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan ini diterima dengan senang hati.

Singaraja, 7 November 2017

Ketua Pelaksana,

Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.

NIP. 196609081991022002

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Ringkasan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Analisis Situasi .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Permasalahan .....	2
1.3 Tujuan Kegiatan .....	3
1.4 Manfaat Kegiatan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Hakikat dan Peranan Media Pembelajaran .....	5
2.2 Hakikat dan Peranan ICT dalam Pembelajaran.....	7
2.3 Hakikat dan Peranan Game dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	8
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	10
3.1 Khalayak Sasaran Antara yang Strategis .....	10
3.2 Metode Pelaksanaan Kegiatan .....	10
3.3 Kerangka Pemecahan Masalah .....	12
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	13
4.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan .....	13
4.2 Pembahasan .....	19
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	21
5.1 Simpulan .....	21
5.2 Saran .....	22
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	23
<b>LAMPIRAN</b> .....	24
Lampiran 1: Bukti Foto Kegiatan .....	26
Lampiran 2: Kuesioner Pendapat Guru terhadap Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan .....	28

Lampiran 3: Rubrik Penilaian Rencana (Persiapan) pembelajaran (N1) .....	30
Lampiran 4: Rubrik Penilaian keterampilan Melaksanakan Proses Pembelajaran (N2) ....	32
Lampiran 5: Contoh Rencana (Skenario) Pembelajaran .....	34
Lampiran 6: Materi Kegiatan Pelatihan .....	36

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Kuesioner Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan .....	14
Tabel 4.2	Hasil Kuesioner Efektivitas Media Pembelajaran.....	14
Tabel 4.3	Kriteria Efektivitas .....	15
Tabel 4.4	Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Pembelajaran (RPP) .....	16
Tabel 4.5	Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran .....	17
Tabel 4.6	Hasil Belajar Siswa.....	17
Tabel 4.7	Hasil Kuesioner Motivasi.....	18

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Analisis Situasi

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar di Bali sudah dimulai sejak tahun 1994. Dengan pemberlakuan kurikulum 2013, walaupun secara eksplisit mata pelajaran bahasa Inggris tidak diatur dalam kurikulum, namun bahasa Inggris tetap diajarkan di SD sebagai mata pelajaran muatan lokal atau ekstra kurikuler. Sampai saat ini, pemerintah Propinsi Bali melalui Dinas Pendidikan masih tetap memberikan perhatian yang besar terhadap pengajaran bahasa Inggris di SD. Hal ini dapat dibuktikan dari wawancara dengan 9 kepala SD di Kabupaten Buleleng bahwa mereka masih memberikan 2 jam pelajaran untuk pembelajaran bahasa Inggris dari kelas 4 sampai dengan kelas 6.

Namun fakta di lapangan membuktikan bahwa manakala perhatian untuk tetap mengajarkan bahasa Inggris di SD, kebijakan ini tidak diikuti dengan usaha maksimal untuk menyiapkan tenaga pengajar dan fasilitas yang memadai. Hasil wawancara Ratminingsih dan Budasi (2014; 2015) membuktikan bahwa guru sangat jarang bahkan cenderung tidak pernah menggunakan media pembelajaran inovatif, mereka hanya mengandalkan buku teks dengan visualisasi gambar yang ada di dalamnya. Mereka mengakui walaupun ada komputer dan LCD di sekolah, fasilitas tersebut belum digunakan karena belum tersedia CD pembelajaran. Berikut adalah kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di SD yang mana guru lebih fokus pada pemberian penjelasan dengan menulis di papan tulis, dan semua siswa mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Kondisi pembelajaran seperti ini dapat berdampak pada cepat hilangnya konsentrasi serta kebosanan siswa.



Gambar 1: Guru menjelaskan



Gambar 2: Siswa mendengarkan dan mencatat



Dari hasil wawancara 9 guru Bahasa Inggris di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng (Ratminingsih & Budasi, 2014 & 2015), para guru menegaskan bahwa mereka sangat memerlukan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membuat pelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Di samping itu mereka juga menegaskan perlunya diberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran supaya dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih baik dan menarik. Hal ini dapat diupayakan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran *ICT game* interaktif. Melalui pelatihan ini, para guru dapat menimba pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang masih suka bermain dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka dalam Bahasa Inggris.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan analisis situasi di atas, beberapa permasalahan yang teridentifikasi adalah:

- a) Pembelajaran sering monoton karena didominasi oleh kegiatan rutin seperti menjelaskan pelajaran sesuai LKS.
- b) Guru kurang mampu memvariasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik anak-anak.
- c) Masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media *ICT game* interaktif.

Mengacu pada masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, maka dua rumusan permasalahan utama yang diangkat pada pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif?
- b) Apakah *ICT game* interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?

### **1.3 Tujuan Kegiatan**

Sesuai dengan analisis situasi dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif.
- b) Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, manfaat yang dapat dipetik oleh beberapa pihak adalah sebagai berikut:

#### a) Bagi Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Kegiatan P2M ini memberikan masukan yang berharga berupa pengetahuan dan keterampilan praktis bagi guru-guru bahasa Inggris dalam rangka menggunakan media *ICT game* interaktif dalam upaya melakukan inovasi, sehingga siswa yang diajar dapat meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan mereka belajar, yang akan berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar.

#### b) Bagi Sekolah

Kegiatan P2M ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas guru bahasa Inggris dari segi penambahan pengetahuan dan keterampilan praktis melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih baik, yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, khususnya dengan menggunakan media *ICT game* interaktif.

#### c) Bagi Siswa Sekolah Dasar

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *ICT game* interaktif, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat, tertantang dan termotivasi belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

#### d) Bagi UNDIKSHA

Sebagai sebuah LPTK, yang salah satu dari Tri Dharma adalah melakukan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan P2M ini menjadi salah satu wujud kepedulian Undiksha untuk

berperan aktif secara berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas SDM (guru) di Kabupaten Buleleng khususnya di Kecamatan Buleleng, untuk selalu mengupayakan perbaikan kualitas pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar, yang menjadi fondasi dari pendidikan pada level berikutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Hakikat dan Peranan Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti *tengah, perantara* atau *pengantar*. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan, yaitu media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Secara lebih spesifik, Heinrich, dkk. mengemukakan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (dalam Arsyad, 2011:3).

Lebih jauh Arsyad (2011) menjelaskan bahwa apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Gagne and Briggs (1979) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari buku, modul, teks terprogram, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan sebagainya.

Menurut Rao (2014), Sabanci, dkk. (2014), dan Qondias, dkk. (2016), media mempunyai tempat yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Media adalah alat yang digunakan selama proses belajar untuk membuat komunikasi dan interaksi lebih menarik. Yassaei (2012) menyatakan bahwa salah satu cara yang paling terkenal untuk menciptakan konteks bermakna untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah melalui penggunaan media, yang dapat ditampilkan melalui berbagai format, seperti cetak, audio, dan visual. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemp (1980 dalam Ramendra dan Ratminingsih, 2006; 2007) menegaskan beberapa kontribusi dari pemanfaatan AVA sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Membuat pendidikan lebih produktif, yaitu dengan menggunakan AVA dapat meningkatkan capaian pembelajaran karena AVA dapat menyediakan pengalaman-pengalaman kepada siswa yang tidak perlu dijelaskan oleh guru.
- (2) Membuat pendidikan lebih individual, yaitu melalui penyediaan berbagai variasi AVA, pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan kesenangan siswa.
- (3) Membuat pembelajaran lebih cepat, yaitu dapat menjembatani adanya gap yang ditemui di dalam dengan di luar kelas.
- (4) Memberikan akses pendidikan yang sama bagi semua siswa, dalam situasi apa pun dan di mana pun.
- (5) Membuat pembelajaran lebih ilmiah, bahwa pemanfaatan AVA adalah merupakan satu komponen dari teknologi pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris, Scott dan Ytreberg (2000) menjelaskan bahwa dunia fisik merupakan cara utama untuk menyampaikan makna kepada anak-anak. Oleh karena itu, berbagai variasi penggunaan alat bantu sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing. Pelajaran akan jauh lebih mudah dan lebih menarik jika benda-benda atau objek serta bahasa digunakan secara optimal dalam menyampaikan makna. Csabay (2006:24) menambahkan bahwa motivasi sangat penting dalam belajar bahasa dengan membawa sesuatu yang luar biasa dan baru dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Csabay, Shin (2006) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar diperlukan adanya alat pendukung berupa alat-alat bantu visual, mainan, boneka atau objek-objek lain yang berwarna-warni, yang sesuai dengan cerita atau lagu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih mudah dipahami.

Dari semua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat membuat proses pembelajaran berhasil. Media yang dikemas dengan menarik dapat memotivasi siswa untuk mau dan mempertahankan belajarnya, mempermudah proses belajar, membuat pembelajaran efektif dan efisien, dan kemudian meningkatkan hasil belajar.

## **2.2 Hakikat dan Peranan ICT dalam Pembelajaran**

Information and Communication Technology (ICT) merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada abad ke-21 ini. Dengan kemajuan ICT ini, maka dunia pendidikan mau tidak mau harus mengikuti perkembangan jaman dengan memasukkannya ke dalam ranah pembelajaran. Menurut Fu (2013), ICT adalah semua perangkat meliputi komputer, internet, dan sistem penyampaian elektronik, antara lain radio, televisi, dan proyektor yang secara luas digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Adapun manfaat dari ICT adalah (1) informasi lebih cepat diperoleh, (2) munculnya metode-metode baru dalam pembelajaran, dan (3) lebih memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan ICT dalam pembelajaran yang paling sederhana adalah penggunaan power point. Lebih jauh dijelaskan oleh Pambudi (2013) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran efektif dan efisien, menarik, menantang, merangsang daya kreativitas, sementara itu Gordon (2007) menegaskan bahwa ICT dapat lebih memotivasi dan membangun sikap positif anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menciptakan konteks aktivitas yang bermakna dan komunikatif, dan pemanfaatan kombinasi teks, gambar dan suara dengan bantuan teknologi dapat meningkatkan kompetensi bahasa reseptif dan produktif.

Dari semua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ICT adalah sebuah perangkat berbasis teknologi komunikasi dan informasi yang memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yang dalam P2M ini lebih menekankan pada penggunaan ICT sederhana yaitu power point yang berbasis permainan interaktif (*interactive games*).

### 2.3 Hakikat dan Peranan *Game* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kalau diterjemahkan secara harfiah, *games* adalah sebuah aktivitas yang membuat anak bermain. Dalam *games* terdapat esensi hiburan dan kesenangan, sehingga semua anak senang bermain. Wright, dkk. (2006) mendefinisikan: “*Game is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others.*” Elliott, dkk. (2000) menambahkan bahwa *games* adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak oleh karena mereka menikmatinya. Sementara, Toth (dikutip oleh Mei & Yu-jing, 2008) menegaskan bahwa *games* adalah sebuah aktivitas yang memiliki aturan-aturan, tujuan dan elemen kesenangan. Selanjutnya, Martin (dalam Brewster dkk., 2007) menambahkan bahwa *games* merupakan “... *any fun activity which gives young learners the opportunity to practice the foreign language in a relaxed and enjoyable way.*” Tidak jauh berbeda dengan Toth, Martin menekankan bahwa *games* adalah aktivitas yang menyenangkan yang memberi kesempatan pembelajar untuk mempraktekkan bahasa asing dalam situasi yang rileks dan menyenangkan.

Dari semua definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa “*games*” adalah sebuah proses atau aktivitas yang memiliki aturan dan tujuan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar bahasa asing dan dapat membuat mereka berinteraksi dalam situasi yang rileks dan menyenangkan, yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.

Banyak pakar telah membuktikan berbagai peranan teknik *games* dalam pembelajaran secara umum dan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing secara khusus. Waller dan Swann (dalam Feez, 2010) mengemukakan bahwa *games* merupakan fondasi dari semua pembelajaran pada anak-anak. Bailey, dkk.(2004) menambahkan bahwa *games* adalah bagian integral dari kurikulum yang seimbang, yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak-anak.

Khusus terkait dengan pembelajaran bahasa, Paul (2003) menyatakan bahwa *games* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat anak-anak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran. Paul menambahkan bahwa *games* memegang peranan sentral dalam pembelajaran yang berpusat pada anak dan memungkinkan anak-anak untuk terlibat penuh dalam pembelajaran. *games* bukan hanya untuk mempraktekkan bahasa, tetapi juga tempat terjadinya pembelajaran yang paling efektif.

Wright dkk. (2006) menjelaskan bahwa *games* dapat membantu dan mendorong pelajar untuk mempertahankan ketertarikan dan aktivitas belajarnya. *games* dapat membantu guru untuk

menciptakan konteks kebahasaan yang membuat bahasa tersebut berguna dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran dengan *games*, pebelajar dapat berpartisipasi aktif, dan untuk itu mereka harus mampu memahami apa yang dikatakan orang lain dan apa yang ditulis oleh orang lain. Mereka juga harus berbicara dan menulis agar dapat mengekspresikan pandangan dan memberikan informasi. *Games* dapat menjadi sarana yang membantu mereka mengalami bahasa dan tidak sekadar mempelajari tentang bahasa.

Dari semua uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa *games* memiliki berbagai manfaat yaitu memberikan kesenangan dalam belajar dan yang lebih penting adalah memberikan pajanan linguistik, mengembangkan kognitif, psikomotor, afektif, dan sosial siswa.

Brewster, dkk. (2007) membagi *games* dalam dua tipe utama, yakni (1) *accuracy-focused games*, yakni *games* yang menekankan pada pembeklajaran konponen kebahasaan, dan (2) *fluency-focused games* memfokuskan pada latihan kelancaran berbicara. Kedua jenis *games* tersebut dapat dihadirkan dalam menggunakan ICT game interaktif.



## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **3.1 Khalayak Sasaran Antara Yang Strategis**

Peserta yang menjadi khalayak sasaran strategis dari kegiatan P2M ini adalah guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SD di Kecamatan Buleleng. Kecamatan Buleleng memiliki 17 kelurahan dan 12 desa. Namun yang menjadi sasaran dalam kegiatan P2M ini adalah 17 kelurahan saja dengan pertimbangan keterbatasan dana. Kegiatan ini akan menysasar sekolah-sekolah yang mengajarkan Bahasa Inggris saja, khususnya yang berada di kelurahan. Penentuan partisipan hanya melibatkan SD di kelurahan saja, karena kebanyakan kelurahan berada di kota yang memiliki fasilitas yang lebih lengkap dan akses internet yang memadai, sehingga penggunaan ICT memungkinkan. Dengan demikian, P2M ini merencanakan akan melibatkan 24 orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris bagi SD yang menyelenggarakan saja, yang berada di 17 kelurahan.

#### **3.2 Metode Pelaksanaan Kegiatan**

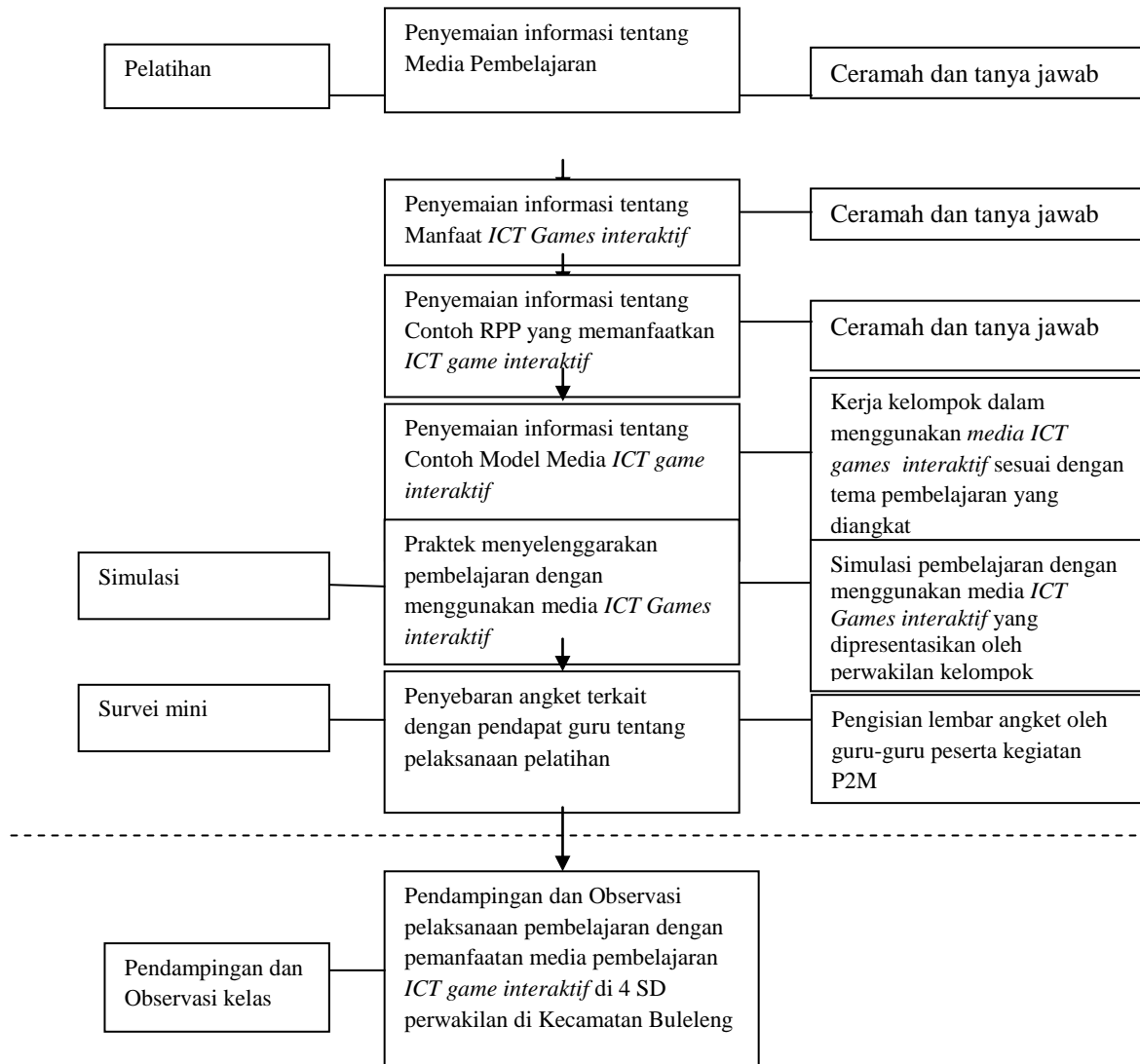
Ada 2 metode utama yang digunakan dalam memecahkan permasalahan di atas, yaitu:

3.2.1 Metode *Technology Transfer*, yaitu metode untuk memperkenalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepada guru dengan memanfaatkan peralatan teknologi seperti komputer, laptop, dan LCD yang sudah tersedia di sekolah. Peralatan tersebut akan dapat dimanfaatkan secara maksimal, apabila para guru disediakan dengan perangkat lunak (software) berupa media berbasis ICT yang berbentuk slideshow interaktif. Slideshow interaktif dibuat dengan memanfaatkan program powerpoint pada komputer yang mengintegrasikan gambar, foto, suara yang diambil dari sumber internet atau kreasi dari tim pengusul, yang kemudian diimport ke dalam slideshow. Selain penyediaan perangkat lunak (software), para guru juga akan dilengkapi dengan panduan cara mengoperasikan media berbasis ICT tersebut, sehingga dapat mempermudah guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang berbasis ICT.

3.2.2 Metode Pelatihan dan Pendampingan (*in-service training*), yaitu dua metode yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mempersiapkan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif berbasis PAKEM, yang menggunakan media *ICT game* interaktif. Dalam pelatihan, para guru mata pelajaran Bahasa Inggris akan diberikan (1) pengetahuan berupa penyemaian informasi terkait hakikat media berbasis *ICT game* interaktif, (2) pengetahuan berupa penyemaian informasi terkait peranan (manfaat) media pembelajaran *ICT game* interaktif, (3) contoh model RPP yang menggunakan *ICT game* interaktif, (4) contoh model *ICT game* interaktif, dan (5) simulasi melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *ICT game* interaktif. Selanjutnya, pendampingan diselenggarakan dengan visitasi langsung ke 4 sekolah perwakilan yang disampling dengan menggunakan *purposive random sampling*, yaitu masing-masing diwakili 1 SD di wilayah Buleleng Selatan, Utara, Timur, dan Barat. Setiap sekolah akan dikunjungi sebanyak 3 sesi (2 sesi pembelajaran dan 1 sesi post test). Dalam pendampingan para guru akan diberikan masukan-masukan dalam hal melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis *ICT game* interaktif.

### 3.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah yang dilakukan dapat dilihat pada bagan alir di berikut:



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pelatihan diselenggarakan pada hari Jumat, 12 Mei 2017, yang dibuka oleh Ketua LPPM Undiksha yang diwakili oleh Ketua P2M, yaitu Bapak Prof. Dr. Wijana, M.Si. Dalam sambutannya, beliau menegaskan pentingnya melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD, terlebih di era digital seperti saat ini yang sangat mengedepankan pemanfaatan teknologi dalam segala sektor, termasuk pendidikan. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengupayakan pemanfaatan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menantang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sarana teknologi sebagai medium perantaranya. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik khususnya anak-anak termotivasi belajar apabila mereka dapat belajar dengan memanfaatkan teknologi sambil bermain, yaitu dengan *media pembelajaran ICT game interaktif*.

Selanjutnya, pada kegiatan inti, narasumber memberikan materi pelatihan berupa sejumlah pengetahuan penting terkait dengan pelatihan pembuatan RPP/skenario pembelajaran, pelatihan penggunaan *ICT games* interaktif, dan praktek melaksanakan pembelajaran kepada sejumlah 24 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris yang mewakili 17 kelurahan di Kecamatan Buleleng, yaitu (1) Kampung Baru, (2) Liligundi, (3) Banyuning, (4) Paket Agung, (5) Kaliuntu, (6) Beratan, (7) Kampung Bugis, (8) Banjar Tegal, (9) Kampung Baru, (10) Banyuasri, (11) Kampung Kajanan, (12) Banjar Bali, (13) Banjar Jawa, (14) Astina, (15) Penarukan, (16) Kampung Anyar, dan (17) Kendran.

Setelah diberikan sejumlah pengetahuan konseptual terkait dengan pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan *ICT games* interaktif, guru dibagi dalam 4 kelompok dan dalam kelompok mereka terlebih dahulu belajar membuat RPP terkait penggunaan media *ICT games* interaktif, dilanjutkan dengan simulasi penggunaan media *ICT games* interaktif oleh narasumber. Kemudian, perwakilan dari masing-masing kelompok mensimulasikan pembelajaran dengan menggunakan media *ICT games* interaktif (lihat lampiran K).

Pada akhir sesi pelatihan, guru menjawab 2 jenis kuesioner untuk menjangkau pendapat mereka terkait dengan kegiatan pelatihan yang baru saja mereka ikuti. Kuisisioner pertama

mengenai efektifitas media terdiri 15 item yang ditanyakan pada kuesioner tersebut (lembar kuesioner dapat dilihat pada lampiran E). Dari 15 item tersebut, 5 item untuk menjangring peningkatan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran *ICT games* interaktif, 5 item untuk menjangring peningkatan kompetensi dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *ICT games* interaktif, dan 5 item terakhir untuk menjangring pendapat mereka terhadap peningkatan kompetensi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *ICT games* interaktif.

Kuesioner kedua mengenai media pembelajaran yang terdiri dari 5 dimensi dan 30 item. Dari 30 item tersebut, 7 item menjangring pendapat mereka mengenai kesesuaian media terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran, 5 item menjangring pendapat mereka mengenai kesesuaian media terhadap materi, 6 item menjangring pendapat mereka mengenai kesesuaian media terhadap minat, situasi, dan kebutuhan siswa, 6 item menjangring pendapat mereka mengenai efektifitas dan efisiensi media, dan 5 item terakhir menjangring pendapat mereka mengenai kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran *ICT games* interaktif. Berikut adalah tabel hasil kuesioner tersebut.

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

NO	ASPEK PENILAIAN	EFEKTIVITAS
1	Pengetahuan	95.00%
2	Merancang pembelajaran (RPP)	90.17%
3	Melaksanakan pembelajaran	89.83%
<b>RATA-RATA</b>		<b>91.67%</b>

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Efektivitas Media Pembelajaran

NO	ASPEK PENILAIAN	EFEKTIVITAS
1	Kesesuaian media terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran	92.86%
2	Kesesuain media terhadap materi	90.28%
3	Kesesuaian media terhadap minat, situasi, dan kebutuhan siswa	93.29%
4	Mengenai efektifitas dan efisiensi media	93.29%
5	Kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran <i>ICT games</i> interaktif	95.28%
<b>RATA-RATA</b>		<b>93.00%</b>

Tabel 4.3 Kriteria Efektivitas

NO	KRITERIA PENILAIAN (%)	EFEKTIVITAS
1	85-100	SANGAT BAIK
2	70-84	BAIK
3	55-69	CUKUP
4	40-54	KURANG
5	0-39	SANGAT KURANG

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa para guru memiliki pendapat yang sangat positif terkait dengan kegiatan pelatihan. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas pelatihan adalah 91.67%, yang berarti bahwa kegiatan pelatihan dinilai sangat baik dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran (RPP) dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ICT *games* interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SD. Secara lebih detail dapat dilaporkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dalam menggunakan media ICT *games* interaktif dalam pembelajaran, yakni para guru menilai kegiatan pelatihan sangat efektif meningkatkan pengetahuan mereka dalam menggunakan media *games* dengan nilai efektivitas sebanyak 95.00%. Selanjutnya dalam merancang pembelajaran (membuat RPP), mereka menilai pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran dengan capaian 90.17%. Dalam hal penilaian efektivitas kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran, para guru menilai bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi mereka dalam melaksanakan pembelajaran yang dijamin dengan capaian 89.83%. Hasil perhitungan efektivitas pelatihan secara rinci dapat dilihat pada lampiran.

Dari tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa para guru memiliki pendapat yang sangat positif terkait dengan efektivitas media pembelajaran selama pelatihan. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran selama pelatihan sebesar 93%.

Setelah kegiatan pelatihan yang berlangsung selama sehari, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan ke beberapa SD perwakilan di wilayah Timur, Barat, Utara, dan Selatan Kabupaten Buleleng, yang diselenggarakan sejak minggu kedua bulan Mei sampai minggu pertama bulan Juni 2017. Terdapat 4 SD perwakilan yang merepresentasikan wilayah Buleleng, yaitu Buleleng Timur diwakili oleh SDN 1 Kampung Baru, Buleleng Barat diwakili oleh SDN 4 Banyuasri, Buleleng Utara diwakili oleh SD Lab UNDIKSHA, dan Buleleng Selatan diwakili

oleh SDN 1 Paket Agung. Masing-masing SD didampingi sebanyak 3 kali, 2 kali untuk kegiatan pendampingan, yaitu diskusi persiapan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang mengimplementasikan media ICT *games* interaktif yang ingin diimplementasikan oleh guru dan diikuti dengan observasi kelas dan 1 kali untuk kegiatan *posttest* atau pemberian tes formatif kepada siswa sesuai dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam 2 kali pendampingan. Ada dua temuan penting dalam kegiatan pendampingan, yaitu (1) kompetensi guru yang dilihat dari persiapan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan format N1 dan keterampilan mengajar yang dinilai dengan format N2, dan (2) kompetensi siswa dilihat dari hasil belajar mereka. Berikut adalah tabel hasil analisis kompetensi mempersiapkan pembelajaran (N1).

Tabel 4.4 Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Pembelajaran (RPP)

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 1 PAKET AGUNG	4.8	4.7
2	SDN 4 BANYUASRI	4.7	4.7
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	4.5	4.6
4	SD LAB UNDIKSHA	4.2	4.6
<b>RATA-RATA</b>		<b>4.5</b>	<b>4.6</b>

Keterangan:

Pendampingan 1 (Nilai rata-rata N1/Nilai maksimal) x 100 =  $(4.5/5) \times 100\% = 90\%$

Pendampingan 2 (Nilai rata-rata N2/Nilai maksimal) x 100 =  $(4.6/5) \times 100\% = 92\%$

Dari tabel 4.4 di atas dapat dibuktikan bahwa selama 2 kali pendampingan keempat sekolah perwakilan di Kabupaten Buleleng, kompetensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran adalah 90% terkategori sangat baik pada pendampingan 1 dan menjadi 92% terkategori sangat baik pada pendampingan 2.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mempersiapkan RPP melalui pemberian bantuan berupa pendampingan ke sekolah.

Tabel 4.5 Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PENDAMPINGAN 1	PENDAMPINGAN 2
1	SDN 1 PAKET AGUNG	4.3	4.3
2	SDN 4 BANYUASRI	4.7	4.7
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	4.4	4.6
4	SD LAB UNDIKSHA	4.8	4.9
<b>RATA-RATA</b>		<b>4.5</b>	<b>4.6</b>

Keterangan:

Pendampingan 1:  $(\text{Nilai rata-rata N2}/\text{nilai maksimal}) \times 100 = (4.5/5) \times 100\% = 90\%$

Pendampingan 2:  $(\text{Nilai rata-rata N2}/\text{nilai maksimal}) \times 100 = (4.6/5) \times 100\% = 92\%$

Pada tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran pada pendampingan 1 adalah 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan kompetensi guru pada pendampingan 2 adalah 92% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran melalui pemberian bantuan berupa pendampingan ke sekolah.

Peningkatan kompetensi guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran juga dapat dilihat dampaknya melalui hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa dari hasil *post-test*. Tabel di bawah adalah hasil *post-test* setelah diberikan 2 kali pembelajaran dengan menggunakan ICT *games* interaktif yang dibandingkan dengan nilai awal siswa sebelum diajar dengan menggunakan *board games*, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa

NO	NAMA SEKOLAH	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	SDN 1 PAKET AGUNG	70.26	93.5
2	SDN 4 BANYUASRI	68.25	83.90
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	62.69	72.60
4	SD LAB UNDIKSHA	78.33	98.61
<b>TOTAL NILAI</b>		<b>279.53</b>	<b>348.61</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>69.8825</b>	<b>87.1525</b>



Tabel 4.6 di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 4 di empat sekolah setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran *ICT games* interaktif. Tiga sekolah yaitu SDN 1 Paket Agung, SDN 4 Banyuasri, dan SD LAB UNDIKSHA mengajar kelas 4 dengan topik: *Animals, Numbers, Things in the Classroom, Alphabet*. Sedangkan SDN 1 Kampung Baru mengajar kelas 5 dengan topik *Dates, Day, Months, dan Parts of Body*.

Rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 4 di 3 sekolah dan kelas 5 di 1 sekolah mitra sebelum diajarkan dengan menggunakan *ICT games* interaktif adalah 69.88, sedangkan rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 4 di 3 sekolah dan kelas 5 di 1 sekolah mitra setelah diajarkan dengan menggunakan *ICT games* interaktif adalah 87,15 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa merupakan dampak dari adanya *ICT games* interaktif sebagai media dalam belajar Bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *ICT games* interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Setelah kegiatan pendampingan pengajaran yang dilakukan mulai dari minggu kedua bulan Mei sampai dengan minggu pertama bulan Juni, para siswa di keempat SD tersebut diberikan kuisisioner mengenai motivasi belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *ICT games* interaktif. Kuisisioner motivasi siswa terdiri dari 12 item. Berikut tabel hasil kuisisioner motivasi siswa.

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Motivasi

NO	NAMA SEKOLAH	PERSENTASE
1	SDN 1 PAKET AGUNG	90.44
2	SDN 4 BANYUASRI	93.32
3	SDN 1 KAMPUNG BARU	81.28
4	SD LAB UNDIKSHA	91.05
<b>TOTAL NILAI</b>		<b>356.09</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>89.0225</b>

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa para siswa di 4 sekolah memiliki motivasi yang sangat tinggi setelah belajar dengan menggunakan *ICT games* interaktif dengan presentase sebesar 89%. Dapat dilihat pula, motivasi tertinggi dimiliki oleh siswa di SDN 4 Banyuasri

sebesar 93.32%, dan motivasi belajar terendah dimiliki oleh siswa di SDN 1 Kampung Baru sebesar 81.28%.

## **4.2 Pembahasan**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru menilai kegiatan pelatihan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran game interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Pereira (2011) bahwa pelatihan dibutuhkan untuk pengembangan profesi guru. Seorang guru wajib mengikuti pelatihan untuk pengembangan profesinya dan perubahan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas dalam usaha melakukan pembaharuan pembelajaran. Pembaharuan yang dilakukan oleh guru berguna bukan hanya untuk perkembangan dirinya, tetapi juga perkembangan peserta didik. Hasil ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu oleh Ratminingsih (2016) bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ICT game interaktif. Di samping itu, hasil penelitian membuktikan bahwa guru dapat meningkatkan kemampuan dalam menyusun RPP yang menggunakan media pembelajaran game interaktif dan melaksanakan pembelajaran.

Selanjutnya, guru juga menilai media pembelajaran ICT merupakan media yang efektif untuk membantu pembelajaran. Hal ini terkait dengan kekuatan dari pada media yang ditegaskan oleh Csabay (2006) dan Shin (2006) bahwa media yang baru yang dibawa guru dalam melakukan pembelajaran dapat memotivasi siswa, meningkatkan perhatian, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat serta motivasi dan rangsangan serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pengaruh yang positif tersebut diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik anak-anak yang masih sangat suka bermain. Fakta ini didukung oleh Waller dan Swann (dalam Feez, 2010) bahwa permainan merupakan fondasi dari pembelajaran untuk anak-anak. Sebagai fondasi bermakna bahwa seorang guru wajib menggunakan game dalam pembelajaran. Hal senada juga ditegaskan oleh Bailey (2004) bahwa games merupakan bagian integral dari kurikulum yang seimbang. Artinya bahwa kehadiran permainan dalam pembelajaran merupakan suatu kepentingan mendasar dalam mencapai pembelajaran yang seimbang. Paul (2003) dengan tegas menyatakan bahwa games merupakan strategi yang terbaik dalam membuat anak-anak terlibat dalam pembelajaran. Hasil ini juga

mendukung hasil penelitian Hamari, dkk. (2016) yang membuktikan bahwa insersi game sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan konsentrasi siswa.

Permainan yang dimaksudkan adalah *ICT game interaktif*. Ada dua hal penting yang menjadi kekuatan dari media ini, yaitu penggunaan media komputer yang menyesuaikan permainan dengan konteks kekinian, yaitu penggunaan komputer yang sudah menjadi keseharian peserta didik dan tersedia hampir di semua sekolah dan interaksi, yaitu kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peserta didik berinteraksi dengan teman, media, dan juga guru dalam pembelajaran. Dengan teman, yaitu ketika mereka berdiskusi menentukan jawaban, dengan media, yaitu respon yang dipilih oleh siswa akan direspon balik oleh media itu sendiri apakah jawaban yang diberikan siswa benar atau salah, selanjutnya dengan guru adalah ketika guru membacakan kalimat atau membantu siswa menjelaskan kosakata yang mereka tidak pahami atau ketika jawaban mereka salah yang perlu diklarifikasi. Pembelajaran yang diikuti siswa selama dua kali pendampingan ke sekolah membawa dampak positif, yaitu guru meningkatkan kemampuannya dalam membuat perencanaan pembelajaran dan dalam melaksanakan pembelajaran. Temuan ini mengkonfirmasi temuan sebelumnya oleh Ratminingsih (2016). Hasil ini juga mempertegas hasil penelitian oleh Asnadi (2017) bahwa guru SD memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ICT game interaktif.

Selanjutnya, hasil kegiatan membuktikan bahwa dengan pemanfaatan ICT game interaktif di dalam kelas, motivasi belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Bukan hanya motivasi mereka yang sangat baik, hasil belajar mereka melalui tes yang dibandingkan antara sebelum diajar dengan ICT game interaktif dengan sesudahnya membuktikan bahwa siswa meningkat hasil belajarnya menjadi sangat baik dari sebelumnya terkategori cukup. Bukti ini juga mendukung hasil penelitian oleh Asnadi (2017) bahwa siswa juga memiliki persepsi positif terhadap penggunaan game interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hasil ini juga dipertegas oleh Hendrawan, Ratminingsih dan Santosa (2017) bahwa terdapat pengaruh signifikan dari ICT game interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. Lebih jauh penelitian oleh Puspitadewi, Ratminingsih, dan Santosa (2017) juga membuktikan bahwa ICT game interaktif berpengaruh secara simulatan baik terhadap motivasi belajar siswa maupun hasil belajar mereka.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan uraian temuan di atas, ada tiga hal yang dapat disimpulkan dari pelatihan penggunaan media Pembelajaran *ICT Game* Interaktif bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Buleleng:

- (1) Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif dengan nilai efektivitas 91,67%. Ini berarti bahwa kegiatan pelatihan sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *ICT game* interaktif. Media *ICT game* interaktif juga dinilai oleh guru memiliki efektivitas yang sangat bagus dalam pembelajaran dengan skor 93,00%.
- (2) Adanya peningkatan keterampilan guru baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Dalam mempersiapkan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan peningkatan dari pendampingan 1 sebesar 90% menjadi 92% pada pendampingan 2, yang terkategori sangat baik. Selanjutnya, dalam melaksanakan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan 90% pada pendampingan 1 menjadi 92% pada pendampingan 2 dengan kategori sangat baik.
- (3) Adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, yaitu 89 yang terkategori sangat bagus dan didukung dengan hasil belajar yang juga sangat bagus, yaitu 87,15 yang juga terkategori sangat bagus, jika dibandingkan dengan hasil pre-test, yaitu 69,88 (cukup).

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa hal yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

- (1) Undiksha sebagai lembaga LPTK hendaknya secara regular dapat melaksanakan P2M untuk membantu para guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai pelatihan yang diadakan oleh para dosen sebagai bagian dari tri Dharma Perguruan Tinggi.
- (2) Guru hendaknya terus dapat mengimplementasikan hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang bervariasi dan lebih inovatif agar dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- (3) Guru disarankan agar selalu mengupayakan membuat persiapan pembelajaran baik berupa RPP atau skenario pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran. Hal ini penting agar guru selalu terarah dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asnadi, I W.S.W. (2017). Teachers' and Students' perception on the use of ICT-based interactive game in primary school in Sukasada District academic year 2016/2017. *Skripsi tidak dipublikasikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Bailey, R., Doherty, J., & Jago, R. (2004). Physical development and physical education. Dalam J. Riley (Ed.), *Learning in the early years: A guide for teachers of children* (pp.3-7). London: Paul Chapman Publishing, A SAGE Publication Company.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2007). *The primary English teacher's guide*. Essex, England: Pearson Education Limited.
- Csabay, N. 2006. Using comics strips in language classes. *English Teaching Forum*, 44(1), 24-27.
- Elliott, S. N., dkk. (2000). *Educational psychology effective teaching effective learning*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Feez, S. (2010). *Montessori and early childhood*. London: SAGE Publications Ltd.
- Fu, J.S. (2013). ICT in Education: A critical literature review and its implications. *International Journal of Education & Development Using Information & Communication Technology (IJEDICT)*, 9(1), 112-125.
- Gagne, R.M. & Briggs, L.J. (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gordon, T. 2007. *Teaching young children a second language*. Westport: Praeger Publisher.
- Hamari, J., Shernoff, D.J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Rdwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An Empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning. *Computer in Human Behavior*, 54(1), 170-179.
- Hendrawan, P.F.B., Ratminingsih, N.M., & Santosa, M.H. (2017). The effect of ICT-based interactive game on English achievement in the primary school in Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 4(2).
- Mei, Y.Y. & Yu-jing, J. (2008). From using games in an EFL class for children. *Research Paper*. Daejin University ELT, (Online), (<http://english.daejin.ac.kr/~rtyson/fall2000/elt/games.html>). Diakses 22 Agustus 2016.

- Pambudi, M.N. 2013. *Model pembelajaran berbasis ICT*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Paul, D. (2003). *Teaching English to children in Asia*. Hong Kong: Pearson Education Asia Ltd.
- Pereira, F. (2011). In-service teacher education and scholar innovation: The semantics of action and reflection on action as a mediation device. *Australian Journal of Teacher Education*, 36(11), 33-50.
- Puspitadewi, N.P.R., Ratminingsih, N.M., & Santosa, M.H. (2017). The effect of ICT-based interactive game on achievement motivation and English achievement of 6th grade students in public elementary school in cluster 4 of Sukasada district, Buleleng regency in academic year 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 4(2).
- Qondias, D., Anu, E.L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis mind mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 883-889.
- Ramendra, D.P. & Ratminingsih, N.M. (2007). Pemanfaatan Audio-Visual Aids (AVA) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Lembaga Penelitian Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 1(2),78- 95.
- Ramendra, D.P. & Ratminingsih, N.M. (2006). *Studi pemanfaatan alat bantu pembelajaran (Audio Visual Aids) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar di Kota Singaraja: Upaya menguaktualisasikan kurikulum berbasis kompetensi*. Laporan Penelitian. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rao, B.M. (2014). Use of media as an instructional tool in English language teaching (ELT) at undergraduate level. *International Journal of English and Literature*, 5(6), 141-143.
- Ratminingsih, N.M. (2016). Teachers' perception toward in-service training program in utilizing ICT-based interactive game in TEYL. *International Conference on English across Culture* (p.20). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ratminingsih, N.M.& Budasi, I G. (2015). *Pengembangan "games"berorientasi model PAKEM dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar*. Lapaoran Penelitian. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

- Ratminingsih, N.M.& Budasi, I G. (2014). *Pengembangan media audio pembelajaran bahasa Inggris berbasis lagu kreasi di kelas lima sekolah dasar*. Laporan Penelitian. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Sabanci, A., Ozyildirim, G., & Imsir, R. (2014). The effect of ICT usage on the classroom management: A case study in language teaching. *International Review of Social Sciences and Humanities*, 7(1), 232-245.
- Shin, J.K. (2006). Ten helpful ideas for teaching English to young learners. *English Teaching Forum*, 44(2), 2-7.
- Yassaei, S. (2012). Using original video and sound effect to teach English. *English Teaching Forum*, 1, 12-16.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. 2006. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1: BUKTI FOTO KEGIATAN PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN



Gambar 1: Pembukaan pelatihan



Gambar 2: Pelatihan



Gambar 3: Peserta Pelatihan



Gambar 4: Simulasi pembelajaran



Gambar 5: Pendampingan di SD Lab Undiksha



Gambar 6: Pelaksanaan pembelajaran dengan ICT Game Interaktif di SD Lab Undiksha



Gambar 7: Pendampingan di SDN 1  
Kampung Baru



Gambar 8: Pelaksanaan pembelajaran dengan ICT  
Game Interaktif di SDN 1 kampung Baru



Gambar 9: Pendampingan di SDN 4  
Banyuasri



Gambar 10: Pelaksanaan pembelajaran dengan ICT  
Game Interaktif di SDN 4 Banyuasri



Gambar 11: Pendampingan di SDN 1  
Paket Agung



Gambar 12: Pelaksanaan Pembelajaran dengan  
Game Interaktif di SDN 1 Paket Agung

## LAMPIRAN 2: KUESIONER PENDAPAT GURU TERHADAP EFEKTIVITAS PELAKSANAAN KEGIATAN PELATIHAN

### Petunjuk Umum

1. Berilah tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda!
2. Mohon anda menjawab secara jujur, karena pilihan jawaban anda hanya menunjukkan kecenderungan, dan **tidak** menunjukkan jawaban salah dan benar.
3. Pendapat anda akan sangat bermanfaat, karena akan digunakan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan P2M yang Bapak/Ibu ikuti.
4. Terima kasih atas kerjasamanya.

### Alternatif jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju      S : Setuju      RR : Ragu-ragu

KS : Kurang Setuju      TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1.	Kegiatan pelatihan menarik untuk diikuti karena dapat meningkatkan pengetahuan tentang pemanfaatan media ICT games interaktif dalam pembelajaran.					
2.	Saya merasa biasa-biasa saja dengan kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran ICT games interaktif.					
3.	Saya merasa pelatihan ini tidak memiliki signifikansi terhadap peningkatan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran ICT games interaktif.					
4.	Saya merasa kegiatan pelatihan media pembelajaran ICT games interaktif bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris.					
5.	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran ICT games interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.					
6.	Keterampilan saya dalam merancang pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran ICT games interaktif meningkat setelah diberikan pelatihan.					
7.	Tidak ada perubahan yang mendasar pada keterampilan saya merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media ICT games interaktif setelah diberikan pelatihan.					
8.	Saya merasa tidak ada peningkatan yang signifikan					

	dalam keterampilan saya merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media ICT games interaktif setelah diberikan pelatihan.					
9.	Mempersiapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media ICT games interaktif perlu dilakukan agar saya lebih terampil dalam mengajar bahasa Inggris.					
10.	Bagi saya keterampilan menyiapkan pembelajaran yang menggunakan media ICT games interaktif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.					
11.	Keterampilan saya dalam melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan media games meningkat setelah diberikan pelatihan.					
12.	Tidak ada perubahan yang mendasar pada keterampilan saya melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media ICT games interaktif setelah diberikan pelatihan.					
13.	Saya merasa tidak ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan saya melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan media ICT games interaktif setelah diberikan pelatihan.					
14.	Melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media ICT games interaktif perlu dilakukan agar saya lebih kompeten dalam mengajar bahasa Inggris.					
15.	Bagi saya keterampilan melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media ICT games interaktif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.					

**LAMPIRAN 3: RUBRIK PENILAIAN RENCANA (PERSIAPAN) PEMBELAJARAN  
(N1)**

Hari, tanggal :  
SD :  
Pendampingan :

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Informasi Latar Belakang</b>					
1	Terdapat latar belakang mata pelajaran dan kelas yang diajar					
2	Tujuan pembelajaran dijabarkan dengan menggunakan kata kerja operasional					
3	Tujuan pembelajaran disusun dengan menggunakan konsep abcd					
4	Tujuan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan tingkat kognitif siswa (rendah s.d. tinggi)					
5	Terdapat penjabaran keterampilan dan/atau komponen kabahasaan yang disasar					
6	Terdapat penjelasan tentang teks dan/atau materi yang diajarkan					
7	Terdapat penjelasan tentang materi yang diajarkan sebelumnya					
8	Terdapat penjelasan tentang PR yang harus dikumpulkan					
<b>II</b>	<b>Persiapan Sebelum Masuk Kelas</b>					
9	Menyiapkan alat dan media pembelajaran					
10	Menyiapkan bahan ajar/LKS/Handout					
<b>III</b>	<b>Perlengkapan yang Dibawa ke Kelas</b>					
11	Alat dan media pembelajaran					
12	Buku/LKS/Handout					
<b>IV</b>	<b>Alokasi Waktu</b>					
13	Terdapat spesifikasi waktu sesuai dengan tahapan pembelajaran					
14	Terdapat kesesuaian alokasi waktu dengan jenis kegiatan					
<b>V</b>	<b>Prosedur</b>					
15	Terdapat tahapan pembelajaran terkait aktivitas awal ( <i>warm up</i> dan <i>review</i> )					
16	Terdapat tahapan pembelajaran terkait pengenalan materi baru					
17	Terdapat tahapan pembelajaran inti terkait kegiatan presentasi (bermain ICT Games Interaktif )					
18	Terdapat tahapan pembelajaran inti berupa kegiatan berkomunikasi ( <i>oral/written</i> )					
19	Terdapat tahapan kegiatan akhir berupa tes/latihan soal yang menilai capaian pembelajaran					
20	Memberikan aktivitas lanjutan (PR)					
<b>VI</b>	<b>Komentar/Evaluasi</b>					

21	Terdapat komentar guru dalam merefleksikan hasil pembelajaran yang telah dicapai pada sesi tersebut					
	<b>Jumlah</b>					
	<b>Nilai N1</b>					

**Note:**

- 1 : tidak ada/sangat kurang
- 2 : ada-tidak lengkap/kurang
- 3 : ada-kurang lengkap/cukup
- 4 : ada-lengkap/baik
- 5 : ada-sangat lengkap/sangat baik

**Cara Penilaian:**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Singaraja, \_\_\_\_\_ 2017  
 Pendamping,

\_\_\_\_\_

**LAMPIRAN 4: RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN MELAKSANAKAN PROSES PEMBELAJARAN (N2)**

Hari, tanggal :

SD :

Pendampingan ke- :

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Penyiapan kondisi pembelajaran siswa dilihat dari:</b>					
1	Penyiapan kelas untuk pembelajaran					
2	Memeriksa kehadiran siswa					
3	Penyiapan alat bantu, sumber belajar					
4	Penyiapan alat-alat dan prasarana pembelajaran siswa					
<b>II</b>	<b>Membuka pelajaran</b>					
5	Menginformasikan tujuan / scope pembelajaran					
6	Teknik membuka pelajaran					
7	Mengaitkan pembukaan dengan pelajaran inti					
8	Alokasi waktu pelaksanaan					
<b>III</b>	<b>Memasuki pelajaran inti</b>					
9	Menggunakan berbagai pendekatan, metode dan teknik yang dirancang secara terampil dan tepat (menggunakan <i>game</i> dan strategi lainnya yang relevan)					
10	Melaksanakan strategi pembelajaran dalam urutan yang logis					
11	Penguasaan bahan ajar yang disajikan					
12	Keterampilan memberikan penjelasan / peragaan					
<b>IV</b>	<b>Upaya mengaktifkan siswa dalam suasana kondusif dilihat dari:</b>					
13	Penggunaan alat bantu sesuai hasil belajar yang disasar (menggunakan <i>game</i> dan strategi lainnya yang relevan)					
14	Membangkitkan motivasi dan interaksi aktif siswa					
15	Memelihara keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran					
16	Penggunaan variasi stimulus dan pemberian penguatan yang tepat					
17	Memberikan contoh / humor edukatif yang tepat					
<b>V</b>	<b>Penggunaan alat bantu pembelajaran dilihat dari:</b>					
18	Teknik penggunaan alat bantu (menggunakan <i>game</i> dan alat bantu lainnya)					
19	Efektifitas penggunaan alat bantu (menggunakan <i>game</i> dan alat bantu lainnya)					
<b>VI</b>	<b>Efektifitas penggunaan waktu</b>					
20	Memulai pembelajaran tepat waktu					
21	Melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran sesuai waktu yang					

	direncanakan					
22	Mengakhiri pembelajaran sesuai waktu					
<b>VII</b>	<b>Penampilan guru di depan kelas dilihat dari:</b>					
23	Rasa percaya diri dan antusias yang tinggi					
24	Simpatik dan menarik					
25	Disiplin dan tegas dalam bersikap					
<b>VIII</b>	<b>Penggunaan bahasa pengantar dalam pembelajaran</b>					
26	Ucapan jelas dengan volume, intonasi dan ekspresi yang mantap					
27	Menggunakan bahasa yang komunikatif					
28	Paparan lancar, tidak tersendat-sendat, juga tidak terlalu cepat					
<b>IX</b>	<b>Menutup pembelajaran dilihat dari:</b>					
29	Menggunakan teknik menutup pembelajaran yang tepat					
30	Mengembalikan suasana kelas siap pakai untuk pelajaran berikutnya					
	<b>Jumlah</b>					
	<b>Nilai Rerata N2</b>					

**Note:**

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

**Cara Penilaian:**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Singaraja, \_\_\_\_\_ 2017  
 Pendamping,

\_\_\_\_\_



## LAMPIRAN 5: CONTOH RENCANA (SKENARIO) PEMBELAJARAN

	<p><b>Background Information:</b>  <b>Course/level:</b> Bahasa Inggris          Kelas 4 SD  <b>Aims/objectives:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis warna (color) melalui bermain ICT games interaktif</li> <li>2) Siswa dapat bercakap-cakap sederhana menanyakan tentang warna dari suatu benda melalui bantuan gambar yang diambil dari ICT games interaktif</li> </ol> <p><b>Skills focus/gammar/vocabulary:</b>          listening, reading, speaking/to be/colors  <b>Texts/materials:</b> Buku.../ICT games  <b>Previous class work:</b> greetings  <b>Work to be collected or returned:</b> PR yang diberikan pada buku tentang greetings</p>	<p><b>To do before class:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menyiapkan ICT games interaktif</li> <li>2) Menyiapkan laptop/LCD</li> <li>3) Menyiapkan gambar-gambar</li> </ol> <p><b>Bring to class:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) CD games interaktif</li> <li>2) Laptop/LCD</li> <li>3) Gambar-gambar</li> <li>4) Buku Students' worksheet</li> <li>5) Handout contoh dialog sederhana</li> </ol>
<p><b>Time Frame:</b></p> <p>2-3</p> <p>4-5</p> <p>3-5</p> <p>6-8</p>	<p><b>Procedures:</b></p> <p><b>Warm-up:</b> Greetings, menyanyikan lagu sebelumnya</p> <p><b>Review:</b> Pelajaran minggu lalu</p> <p><b>Introduction:</b> Memperkenalkan warna baju, sepatu dll yang dikenakan guru atau teman lain</p> <p><b>Presentation Activities:</b> bermain ICT Games Interaktif (Note: instruksikan cara bermain)</p>	<p><b>Notes:</b></p> <p>Semua siswa</p> <p>Beberapa siswa menjawab pertanyaan</p> <p>Mengekspresikan warna baju, sepatu dll</p> <p>Mengelompokkan siswa dalam kelompok berdasarkan leret bangku untuk menjawab soal-soal dalam ICT games dengan cepat-cepatan (pemenang adalah kelompok yang paling banyak menjawab)</p>

<p><b>8-10</b></p> <p><b>2-4</b></p>	<p><b>Communicative Activities:</b> Bercakap-cakap sederhana menggunakan struktur gramatika seperti pada ICT game interaktif</p> <p><b>Questions/homework:</b> Tes oral menyebutkan tentang warna benda-benda tertentu PR mengerjakan latihan halaman.....</p> <p><b>Extra activities</b> (if necessary)</p>	<p>Siswa bekerja berpasangan</p> <p>Semua kelas</p>
	<p><b>Comments/Evaluation:</b> setelah pembelajaran, guru merefleksi kegiatan kelas</p> <p>Mis. Siswa sudah dapat memahami warna dan dapat bercakap-cakap tentang warna dengan baik.</p>	

LAMPIRAN 6:

**MATERI KEGIATAN PELATIHAN DALAM RANGKA  
P2M 2017**



**PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*ICT GAME* INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR  
DI KECAMATAN BULELENG**

**Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.**

**NIP. 196609081991022002**

**Disampaikan pada Kegiatan P2M Undiksha yang Diselenggarakan  
di Aula UPP Kecamatan Buleleng, Jalan Tekukur No. 12b Singaraja  
Jumat, 12 Mei 2017**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

## 1) Pendahuluan

Bahasa Inggris sebagai muatan lokal memiliki posisi yang cukup strategis di Bali karena Bali dikenal sebagai daerah tujuan wisata internasional. Dengan kompetensi Bahasa Inggris yang memadai sejak dini, para peserta didik bukan hanya dapat berkomunikasi dengan masyarakat global, tetapi juga membuka cakrawala pendidikan yang luas dan pintu menuju kesuksesan. Melalui pengenalan bahasa sejak dini, peserta didik dapat menguasai bahasa Inggris lebih baik dan dapat memberikan fondasi yang kuat pada tingkat-tingkat berikutnya. Harmer (2007) dengan tegas menyatakan bahwa **semakin dini usia** seseorang diperkenalkan dengan bahasa target, **semakin cepat dan semakin bagus penguasaan** dan pemerolehan anak terhadap bahasa yang dipelajari.

Brown (2001) menekankan bahwa anak-anak sampai pada usia 11 tahun masih dalam fase pertumbuhan intelektual yang dinamakan oleh Piaget "**concrete operation**", pada fase ini anak-anak belum bisa diberikan konsep-konsep yang abstrak. Konsep abstrak dapat dijelaskan melalui konkretisasi media pembelajaran. Disamping itu anak-anak juga diakui memiliki **konsentrasi singkat (*attention span*)** dalam pembelajaran. Konsentrasi mereka dalam pembelajaran banyak tergantung dari bagaimana pembelajaran itu dikemas oleh guru. Mereka kurang atau tidak akan memperhatikan pelajaran jika materi yang diajarkan membosankan, tidak berguna, dan terlalu sulit. Dengan demikian, tugas guru adalah untuk membuat pembelajaran menyenangkan. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menyenangkan adalah melalui penggunaan media yang menarik perhatian mereka.

**Media pembelajaran** adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting, terutama pada pembelajaran di kelas-kelas rendah. Hal ini terkait dengan fase perkembangan anak-anak yang masih pada tahap konkretisasi. Verbalisasi konsep bahasa dapat ditampilkan melalui penggunaan media yang tepat. Secara umum dapat dikatakan bahwa terdapat 3 jenis media yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu media visual, audio, dan audio visual. Media visual bisa digunakan untuk menampilkan bahasa melalui pandangan, media audio dapat digunakan untuk menampilkan bahasa oral, dan media audio visual dapat menampilkan bahasa melalui indera pandang dan dengar.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat membuat anak-anak dapat mempertahankan dan meningkatkan konsentrasinya belajar adalah dengan memasukkan **nuansa bermain** dalam pembelajaran (*learning while playing*), yaitu melalui permainan (*games*). Wright, dkk. (2006)

menyatakan bahwa “*Game is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others.*” Jadi permainan (*games*) adalah sebuah aktivitas yang menghibur dan menarik perhatian, serta biasanya menantang. Dengan permainan peserta didik bisa belajar sambil bermain dan berinteraksi satu dengan yang lain. Pemanfaatan permainan (*games*) sebagai teknik pembelajaran telah terbukti baik secara teoretis dan empiris sebagai salah satu teknik yang efektif dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Willing (dalam Chitavelu, dkk., 2005) menegaskan bahwa anak-anak yang bertipe kongkrit (*concrete learner*) akan menyenangi strategi pembelajaran yang memanfaatkan *games, pictures, films, cassettes, videos*, dan lain-lain.

Melalui wawancara informal dengan 9 guru bahasa Inggris di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng (Ratminingsih & Budasi, 2014 & 2015), mereka menyatakan perlu diberikan pelatihan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Ratminingsih dan Mahadewi (2016) mengembangkan ICT game interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas 4, 5, dan 6.

## **2) Tujuan Kegiatan**

- c) Meningkatkan pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif.
- d) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT game interaktif.

## **3) Tinjauan Pustaka**

### **3.1 Hakikat dan Peranan Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti *tengah, perantara* atau *pengantar*. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan, yaitu media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Secara lebih spesifik, Heinrich, dkk. mengemukakan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi,

film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (dalam Arsyad, 2011:3).

Lebih jauh Arsyad (2011) menjelaskan bahwa apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Gagne and Briggs (1979) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari buku, modul, teks terprogram, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik yang digunakan dalam menyampaikan informasi, yaitu berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menyukseskan pembelajaran. Yassaei (2012) menyatakan bahwa salah satu cara yang paling terkenal untuk menciptakan konteks bermakna untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah melalui penggunaan media, yang dapat ditampilkan melalui berbagai format, seperti cetak, audio, dan visual. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemp (1980 dalam Ramendra dan Ratminingsih, 2006; 2007) menegaskan beberapa kontribusi dari pemanfaatan AVA sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Membuat pendidikan lebih produktif, yaitu dengan menggunakan AVA dapat meningkatkan capaian pembelajaran karena AVA dapat menyediakan pengalaman-pengalaman kepada siswa yang tidak perlu dijelaskan oleh guru.
- (2) Membuat pendidikan lebih individual, yaitu melalui penyediaan berbagai variasi AVA, pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan kesenangan siswa.
- (3) Membuat pembelajaran lebih cepat, yaitu dapat menjembatani adanya gap yang ditemui di dalam dengan di luar kelas.
- (4) Memberikan akses pendidikan yang sama bagi semua siswa, dalam situasi apa pun dan di mana pun.
- (5) Membuat pembelajaran lebih ilmiah, bahwa pemanfaatan AVA adalah merupakan satu komponen dari teknologi pembelajaran.

Terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris, Scott dan Ytreberg (2000) menjelaskan bahwa dunia fisik merupakan cara utama untuk menyampaikan makna kepada anak-anak. Oleh karena itu, berbagai variasi penggunaan alat bantu sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing. Pelajaran akan jauh lebih mudah dan lebih menarik jika benda-benda atau objek serta bahasa digunakan secara optimal dalam menyampaikan makna. Csabay (2006:24) menambahkan bahwa motivasi sangat penting dalam belajar bahasa dengan membawa sesuatu yang luar biasa dan baru dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Csabay, Shin (2006) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar diperlukan adanya alat pendukung berupa alat-alat bantu visual, mainan, boneka atau objek-objek lain yang berwarna-warni, yang sesuai dengan cerita atau lagu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih mudah dipahami.

Dari semua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat membuat proses pembelajaran berhasil. Media yang dikemas dengan menarik dapat memotivasi siswa untuk mau dan mempertahankan belajarnya, mempermudah proses belajar, membuat pembelajaran efektif dan efisien, dan kemudian meningkatkan hasil belajar.

### **3.2 Hakikat dan Peranan ICT dalam Pembelajaran**

*Information and Communication Technology* (ICT) merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada abad ke-21 ini. Dengan kemajuan ICT ini, maka dunia pendidikan mau tidak mau harus mengikuti perkembangan jaman dengan memasukkannya ke dalam ranah pembelajaran. Menurut Fu (2013), ICT adalah semua perangkat meliputi komputer, internet, dan sistem penyampaian elektronik, antara lain radio, televisi, dan proyektor yang secara luas digunakan dalam dunia pendidikan saat ini. Adapun manfaat dari ICT adalah (1) informasi lebih cepat diperoleh, (2) munculnya metode-metode baru dalam pembelajaran, dan (3) lebih memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan ICT dalam pembelajaran yang paling sederhana adalah penggunaan power point. Lebih jauh dijelaskan oleh Pambudi (2013) bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran efektif dan efisien, menarik, menantang, merangsang daya kreativitas, sementara itu Gordon (2007) menegaskan bahwa ICT dapat lebih memotivasi dan membangun sikap positif anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menciptakan konteks aktivitas yang

bermakna dan komunikatif, dan pemanfaatan kombinasi teks, gambar dan suara dengan bantuan teknologi dapat meningkatkan kompetensi bahasa reseptif dan produktif.

Dari semua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ICT adalah sebuah perangkat berbasis teknologi komunikasi dan informasi yang memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yang dalam P2M ini lebih menekankan pada penggunaan ICT sederhana yaitu power point yang berbasis permainan interaktif (*interactive games*).

### **3.3 Hakikat dan Peranan *Game* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Kalau diterjemahkan secara harfiah, *games* adalah sebuah aktivitas yang membuat anak bermain. Dalam *games* terdapat esensi hiburan dan kesenangan, sehingga semua anak senang bermain. Wright, dkk. (2006) mendefinisikan: “*Game is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others.*” Elliott, dkk. (2000) menambahkan bahwa *games* adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak oleh karena mereka menikmatinya. Sementara, Toth (dikutip oleh Mei & Yu-jing, 2008) menegaskan bahwa *games* adalah sebuah aktivitas yang memiliki aturan-aturan, tujuan dan elemen kesenangan. Selanjutnya, Martin (dalam Brewster dkk., 2007) menambahkan bahwa *games* merupakan “... *any fun activity which gives young learners the opportunity to practice the foreign language in a relaxed and enjoyable way.*” Tidak jauh berbeda dengan Toth, Martin menekankan bahwa *games* adalah aktivitas yang menyenangkan yang memberi kesempatan pebelajar untuk mempraktekkan bahasa asing dalam situasi yang rileks dan menyenangkan.

Dari semua definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa “*games*” adalah sebuah proses atau aktivitas yang memiliki aturan dan tujuan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar bahasa asing dan dapat membuat mereka berinteraksi dalam situasi yang rileks dan menyenangkan, yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.

Banyak pakar telah membuktikan berbagai peranan teknik *games* dalam pembelajaran secara umum dan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing secara khusus. Waller dan Swann (dalam Feez, 2010) mengemukakan bahwa *games* merupakan fondasi dari semua pembelajaran pada anak-anak. Bailey, dkk.(2004) menambahkan bahwa *games* adalah bagian integral dari kurikulum yang seimbang, yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak-anak.



Khusus terkait dengan pembelajaran bahasa, Paul (2003) menyatakan bahwa *games* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat anak-anak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran. Paul menambahkan bahwa *games* memegang peranan sentral dalam pembelajaran yang berpusat pada anak dan memungkinkan anak-anak untuk terlibat penuh dalam pembelajaran. *games* bukan hanya untuk mempraktekkan bahasa, tetapi juga tempat terjadinya pembelajaran yang paling efektif.

Wright dkk. (2006) menjelaskan bahwa *games* dapat membantu dan mendorong pelajar untuk mempertahankan ketertarikan dan aktivitas belajarnya. *games* dapat membantu guru untuk menciptakan konteks kebahasaan yang membuat bahasa tersebut berguna dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran dengan *games*, pebelajar dapat berpartisipasi aktif, dan untuk itu mereka harus mampu memahami apa yang dikatakan orang lain dan apa yang ditulis oleh orang lain. Mereka juga harus berbicara dan menulis agar dapat mengekspresikan pandangan dan memberikan informasi. *Games* dapat menjadi sarana yang membantu mereka mengalami bahasa dan tidak sekadar mempelajari tentang bahasa.

Dari semua uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa *games* memiliki berbagai manfaat yaitu memberikan kesenangan dalam belajar dan yang lebih penting adalah memberikan pajanan linguistik, mengembangkan kognitif, psikomotor, afektif, dan sosial siswa.

## LESSON PLAN

Subject	: English
Semester	: Even/II
Class	: IV
Topic	: Colors
Time Allotment	: 4 x 35 Minutes (2 Meetings)

---

### I. Standard competence

#### **Listening**

Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas.

#### **Speaking**

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas.

#### **Reading**

Memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas.

#### **Writing**

Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas

### II. Basic competence

#### **Listening**

Merespon dengan melakukan tindakan sesuai dengan instruksi secara berterima dalam konteks kelas.

#### **Speaking**

Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur tentang warna.

Menyebutkan warna-warna dalam bahasa Inggris.

#### **Reading**

Membaca nyaring dengan melafalkan alphabet dan ucapan yang tepat melibatkan kata, frasa, dan kalimat sangat sederhana.

#### **Writing**

Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima seperti ucapan selamat dan pesan tertulis.

### III. Indicators

1. To recall vocabularies related to colors
2. To match sentences with the pictures focusing on colors
3. To perform a very simple dialog about colors

### IV. Learning objectives

1. Through ICT-based interactive game, the students are able to recall vocabularies related to colors.
2. Through scrambled sentences and pictures, the students are able to match the sentences with appropriate pictures.
3. Through reading a very short and simple dialog, the students are able to perform a very simple dialog about colors.

## V. Teaching Material

### 1. Vocabularies

Black	Peach
Blue	Pink
Brown	Purple
Gold	Red
Gray	Silver
Green	White
Magenta	Yellow
Orange	Violet

### 1. Explanation of grammar

#### **Like/Don't like**

I + like + color + object

She/he + likes + color +  
object

#### **Have/ Has**

I, You, They, We + have +  
Object

He, She, It + has + Object

#### **To be**

I + am

You, They, We + are

He, She, It + is

#### **Singular and plural form**

##### **related to things**

An apple—two apples

An umbrella—three umbrellas

A carrot—four carrots

Example:

- I have a red apple.
- Ana has two white umbrellas.
- Wida and Cakra have two magenta bicycles.
- She likes green apples, but I like red apples.

**VI. Lesson exercise (attached)**

**VII. Approach and method**

1. Approach : Communicative approach
2. Method : Communicative language teaching, direct method
3. Technique : ICT game interaktif, repetition drill, fill in the blanks, jumble words, matching pictures and sentences, fill in the blank..

**VIII. Teaching and learning activities  
(Session 1)**

Stage	Activities		Time Allotment
	Teacher	Students	
Pre-Activity	<b>Apperception</b>		<b>10 minutes</b>
	- Greets the students	- Greet the teacher	
	- Checks the students' attendance - Gives an orientation about today's topic - Explains the goal of the lesson	- Inform the teacher about the absence of the day - Pay attention to the teacher - Listen to the teacher	
<b>Motivation</b>			
	- Encourages the students that they are going to learn a new and interesting topic	- Prepare themselves to follow the lesson enthusiastically	
Whilst-activity	<b>Exploration</b>		<b>15 minutes</b>
	- Asks the students to mention colors of things around them.	- Respond to the teacher instructions	
	- Shows 15 pictures of colors. - Asks the students to repeat words in the pictures ( <i>repetition drill</i> ). - Explains the use of (have, has, to be, the singular and plural form) related to colors.	- Pay attention to the pictures of colors. - Repeat the words together  - Pay attention on the explanation.	
<b>Elaboration</b>			
	- Asks the students to work in pair. - Directs the students to match	- Find their partner. - Match sentences with the	<b>30 minutes</b>

	<p>sentences with the appropriate pictures. <i>(see appendix 2)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asks the students to present their work in front of the class.</li> <li>- Checks the students' work and gives feedback.</li> </ul>	<p>appropriate pictures.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Present their work in front of the class.</li> <li>- Pay attention on the teacher's correction and listen to the teacher's feedback.</li> </ul>	
	<b>Confirmation</b>		<b>10 minutes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Checks the students understanding by letting them ask questions or asking them questions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asks or answers questions.</li> </ul>	
<b>Pre-activity</b>	<b>Summing Up and Closing</b>		<b>5 minutes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sums up the lesson with the students</li> <li>- Ends the class by saying "good bye, have a nice day".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conclude the lesson</li> <li>- Say goodbye</li> </ul>	

**(Session 2)**

<b>Stage</b>	<b>Activities</b>		<b>Time Allotment</b>
	<b>Teacher</b>	<b>Students</b>	
	<b>Apperception</b>		
<b>Pre-Activity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greets the students</li> <li>- Checks the students' attendance</li> <li>- Gives an orientation about today's topic</li> <li>- Explains the goal of the lesson</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greet the teacher</li> <li>- Inform the teacher about the absence of the day</li> <li>- Pay attention to the teacher</li> <li>- Listen to the teacher</li> </ul>	<b>5 minutes</b>
	<b>Motivation</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encourages the students that they are going to learn a new and interesting topic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prepare themselves to follow the lesson enthusiastically</li> </ul>	
<b>Whilst-activity</b>	<b>Exploration</b>		<b>15 minutes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explains to the students the nature of the game</li> <li>- Asks the students to work in groups</li> <li>- Asks the students to play the games</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pay attention on the teacher and Listen to the instruction.</li> <li>- Divide the class into 3 or 4 big group.</li> <li>- Following the rule of the game.</li> <li>- Listen to the teacher's feedback.</li> </ul>	

	- Announces the winner of the game (the groups who answer the most questions)	- Listen to the winner of the game.	
	<b>Elaboration</b>		<b>15 minutes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explains the grammar points such as: <i>It is a blue bag</i> (S + to be + adj/color + N). <i>I like red apples</i> (S + like + adj/color + N).</li> <li>- Asks questions to check the students' comprehension.</li> <li>- Distributes the worksheet and asks the students to fill in the blank on the worksheet.</li> <li>- Asks the students to submit their worksheet.</li> <li>- Gives feedback on the students' work.</li> <li>- Asks to make a simple conversation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pay attention on the teacher's explanation.</li> <li>- Answer the teacher's questions.</li> <li>- Fill in the blank.</li> <li>- Submit their work.</li> <li>- Listen to the teacher's feedback.</li> <li>- Practice performing a simple conversation</li> </ul>	
	<b>Confirmation</b>		<b>10 minutes</b>
	- Checks the students understanding by letting them ask questions or asking them questions.	- Asks or answers questions.	
<b>Pre-activity</b>	<b>Summing Up and Closing</b>		<b>5 minutes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sums up the lesson with the students</li> <li>- Ends the class by saying "good bye, have a nice day".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conclude the lesson</li> <li>- Say goodbye</li> </ul>	

## IX. Learning sources, teaching media and teaching tools

### 1. Learning sources

### 2. Teaching Media

- a. Kim's board game
- b. Pictures of colors

### 3. Teaching Tools

- a. Board

b. Boardmarker

**X. Assessment**

**Cognitive assessment**















**Task (fill in the blanks, matching sentences and pictures)**

Score = correct numbers/ total numbers x 100

**Appendix 1**  
Recall Colors

**Session 1**

COLOURS

				
RED	YELLOW	ORANGE	GREEN	PURPLE
				
BLACK	WHITE	PINK	PEACH	MAGENTA
				
BLUE	GRAY	BROWN	SILVER	GOLD

## Appendix 2

*Please match the sentences with the appropriate pictures!*

1. I like purple grapes.



2. There are three yellow bananas.



3. My sister has a couple silver shoes.



4. My favorite fruit is the same as its color.



5. I have a grey t-shirt.



6. There are so many green leaves on the tree.





### Appendix 3

*Fill in the blanks with the appropriate colors below!*

red green pink yellow purple brown blue grey orange black

7.



Dewa is wearing a \_\_\_\_\_ t-shirt and  
\_\_\_\_\_ jeans. He has a \_\_\_\_\_ bag.

8.



Dewi is sitting on her \_\_\_\_\_ desk and chair.  
She has long \_\_\_\_\_ hair.  
She is wearing \_\_\_\_\_ trousers.

9.



Ketut has a \_\_\_\_\_ bag and \_\_\_\_\_ shoes.  
He is wearing a \_\_\_\_\_ t-shirt.

10.



Little Made is giving his mother a \_\_\_\_\_ apple.  
His mother is wearing a purple and \_\_\_\_\_ dress.

**Appendix 4: *Perform a simple dialog like the example below.***

A: Can you find a grey balloon for me?

B: Yes, this is a grey balloon.

A: Thank you.

B: You are welcome.