

PENYULUHAN TENTANG PENINGKATAN ENGLISH LISTENING COMPREHENSION MELALUI GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) DI SMP BUDI BAKTI SAMARINDA

Godefridus Bali Geroda¹, Recki Hadi P²

Widya Gama Mahakam Samarinda

Jl. Wahid Hasyim 2 No.28, Sempaja Sel., Kec. Samarinda Utara, Kota Samarinda,

Kalimantan Timur 75243

defri@uwgm.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian masyarakat tentang Penyuluhan tentang peningkatan *English Listening Comprehension* melalui game multiplayer online battle arena (MOBA) di SMP Budi Bakti Samarinda adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa saat belajar *Listening* dalam Bahasa Inggris Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui dua tahapan yaitu, persiapan dan pelaksanaan program inti melalui penyuluhan dan diskusi serta FGD. Dalam metode ini peserta penyuluhan didampingi oleh pemateri. Pemateri menjelaskan semua bagian-bagian materi pada peserta penyuluhan. Setelah semua peserta diberi materi oleh masing-masing pemateri yang telah dibagi. Kemudian dilakukan pemutaran edukasi tentang Peningkatan English Listening Comprehension Melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Hasil dari kegiatan penyuluhan dan praktek dapat berjalan dengan baik. Tingkat pemahaman para peserta rata-rata naik 80% dalam memahami materi penyuluhan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dan keaktifan peserta dalam kegiatan penyuluhan.

Kata kunci: Game MOBA, Pemahaman Mendengarkan,

PENDAHULUAN

Game online adalah salah satu aktivitas yang populer saat ini. Estimasi game online dunia adalah sekitar 699 juta pengguna aktif dan bernilai lebih dari USD12,7 miliar (Gong, Chen, & Lee, 2020). Hiburan ini berkembang pesat di masyarakat kita dari tahun ke tahun. Game online adalah game multipemain yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pengguna dalam satu game. Pemain melibatkan menghubungkan jaringan mereka seperti LAN kabel atau nirkabel atau WIFI dan *broadband* seluler 4G sebagai koneksi internet (Chen, 2014). Game online tidak hanya untuk mengisi waktu luang sebagai aktivitas refreshing. Hal ini sudah menjadi alternatif dan pertimbangan penting dalam dunia pendidikan. Game digital sudah digunakan untuk pembelajaran kognitif (Machfiroh, Rahmansyah, & Budiman, 2021).

Jenis-jenis game MOBA yang sangat populer saat ini seperti Free Fire (FF), PUBG (Player Unknown Battle Ground), League of League (LOL), MLBB (Mobile Legend: Bang-Bang). Game-game tersebut merupakan game multiplayer yang mampu memainkan lebih dari satu pemain dalam waktu yang bersamaan. Penulis menyebutkan jenis-jenis game online tersebut karena penulis juga memainkannya dan mengetahui tentang game-game tersebut. Terutama game MOBA seperti Mobile Legend: Bang-Bang (MLBB). Orang-orang beralih ke genre game ini, yang disebut Fenomena Transfer Game (Gutierrez, 2021).

Masalah yang kita ketahui saat ini orang tua disamping mengkhawatirkan anaknya kecanduan bermain game, juga takut game online mengubah mental dan psikologi anaknya. Frank, Sanbou, & Terashima (2006), menyatakan bahwa tidak ada perubahan signifikan dalam keadaan pikiran dan psikologi sebelum dan sesudah bermain game. Selain itu, ada beberapa peningkatan yang terukur setelah bermain game online, seperti kemampuan komunikasi, keterampilan mengetik, dan pengetahuan.

Kecanduan bermain game online akan mempengaruhi kesehatan itu sendiri, adalah beberapa efek negatif yang ditimbulkan dari kecanduan game online. Tidak ada fakta bahwa bermain game online memungkinkan orang untuk tidak berinteraksi dengan orang lain, tetapi terkadang orang lupa bahwa mereka juga memiliki kehidupan sosial. Ada beberapa alasan mengapa peneliti melakukan

dampak game online terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa, terutama pada pemahaman mendengarkan.

Pertama, kita tahu bahwa game online menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa umum. Sebagian besar game online memiliki karakter dan pengisi suara mereka yang menggunakan bahasa Inggris. Kita bisa belajar bahasa Inggris dari game online ini. Game online juga memiliki instruksi dengan suara dan teks. Kita perlu memahami instruksi untuk memainkan game online dengan lebih mudah.

Kedua, game online, termasuk game MOBA biasanya memiliki server lokal dan server global, menawarkan pemain untuk terhubung dengan pengguna lain secara global sehingga memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa global dalam sebuah game online, terutama pada game *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang dapat dimainkan oleh orang-orang di seluruh dunia secara *multiplayer*. Sebagian besar game online memiliki obrolan suara dalam game, atau mereka biasanya menggunakan aplikasi pendukung lain untuk berkomunikasi dengan yang lain selama bermain game online.

Terakhir, secara umum, bermain game online dapat memotivasi pemain untuk mempelajari sesuatu yang baru dengan setiap pembaruan game online. Setiap pemain akan menikmati belajar sambil bermain game online untuk mencapai tujuan mereka. Seseorang yang memainkan game online akan termotivasi oleh game itu sendiri untuk memahami semua yang ada di game dengan bahasa Inggris. Dengan kata lain, mereka berpotensi belajar bahasa Inggris karena game online menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui dua tahapan yaitu, persiapan dan pelaksanaan program inti. Tahapan persiapan meliputi beberapa tahap yaitu: a) Tinjauan masyarakat sasaran kegiatan sosialisasi sebagai tahap pertama atau persiapan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keadaan terakhir dan kondisi sekolah. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan kunjungan ke lokasi. b) Koordinasi setelah mengetahui gambaran masyarakat, selanjutnya dilakukan rencana strategi yang terkait pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dengan berkoordinasi antara tim pengabdian kepada masyarakat dan sekolah dan guru Bahasa Inggris dalam rangka mendapatkan arahan yang lebih baik dalam pelaksanaan penyuluhan. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan kesepakatan antara pelaksana dengan masyarakat sasaran. Dalam hal ini yang akan dilakukan adalah penjelasan mengenai kegiatan penyuluhan dan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada masyarakat sasaran. Hal ini dilakukan sebagai bentuk komunikasi antara pelaksana dengan masyarakat sasaran sehingga dalam pelaksanaan penyuluhan dapat berjalan dengan baik. Komunikasi dan koordinasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai waktu yang tepat dalam kegiatan penyuluhan yang akan dilakukan dengan mempertimbangkan saran-saran dan rekomendasi dari masyarakat sasaran. d) Penyusunan materi kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan untuk masyarakat sasaran. Pelaksana yang telah mendapatkan saran dan arahan dari masyarakat sasaran terkait jadwal kegiatan dan kemudian akan menyusun jadwal dan materi kegiatan sosialisasi. Penyusunan kegiatan ini dilakukan dengan mempertimbangkan rekomendasi masyarakat. Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan tahapan sebagai berikut :

No.	Tahapan	Materi/Kegiatan	Metode
1.	Persiapan : a. Persiapan bahan, administrasi, surat menyurat dll. b. Persiapan media surat	Mempersiapkan surat tugas, surat izin melakukan kegiatan. LCD, Laptop <i>English</i> <i>Listening</i>	Studi literatur Penelusuran barang inventaris

	c. Persiapan Power Point & Materi d. Persiapan petugas	<i>Comprehension melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i> . Pembagian tugas dan tanggung jawab	Studi literatur Diskusi
2.	Pelaksanaan : a. Kegiatan sosialisasi 1). Pembukaan 2). Pelaksanaan 3). Evaluasi	Sosialisasi <i>English Listening Comprehension</i> melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).	FGD
3.	Evaluasi	Evaluasi hasil kegiatan penyuluhan	Diskusi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

Penyuluhan dengan Metode Ceramah

Kegiatan yang dilakukan adalah Penyuluhan dan edukasi tentang *How To Face Online Learning During Pandemic Covid 19* di SMP Budi Bakti Samarinda. Target dan sasaran sosialisasi ini adalah siswa & siswi Smp Budi Bakti Samarinda. Materi yang akan dibawakan pada kegiatan ini adalah tentang Peningkatan English Listening Comprehension Melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) di SMP Budi Bakti Samarinda yang digunakan yaitu:

1. FGD

Dalam metode ini peserta penyuluhan didampingi oleh pemateri. Pemateri menjelaskan semua bagian-bagian materi pada peserta penyuluhan. Setelah semua peserta diberi materi oleh masing-masing pemateri yang telah dibagi. Kemudian dilakukan pemutaran edukasi tentang Peningkatan English Listening Comprehension Melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

2. Tanya Jawab

Tanya jawab dilakukan pada saat pemberian materi oleh masing-masing pemateri. Peserta penyuluhan bertanya secara langsung pada pemateri, dan kemudian pemateri menjawab langsung setiap pertanyaan peserta pelatihan. Antusias para peserta dalam kegiatan ini cukup baik karena para peserta mendapat peengetahuan baru tentang bagaimana belajar selama era pandemi.

Kegiatan Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan sebagai upaya mendukung keberhasilan program melalui pemberian angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta tentang Peningkatan English Listening Comprehension Melalui Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Tingkat pemahaman para peserta kegiatan rata-rata naik 80% dalam mengetahui bagaimana bagaiaman menghadapi pembelajaran online. Berdasarkan hasil evaluasi dapat diidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan program penyuluhan. Faktor pendukung kegiatan antara lain: adanya narasumber , antusias para peserta cukup tinggi terhadap kegiatan penyuluhan karena masih banyak yang belum mengetahui cara belajar *listening* yang baik dan ketersediaan dana pendukung dari UWGM dalam penyelenggaraan kegiatan penyuluhan ini. Faktor penghambat meliputi: para peserta masih banyak yang belum mengetahui kesulitan dalam belajar *Learning Managemen System*, keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan ceramah dan praktek sehingga

beberapa materi tidak dapat dipaparkan secara detail, daya serap para peserta sangat bervariasi, ada yang cepat dan ada yang lambat sehingga kurang maksimal. Program penyuluhan yang telah dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan kepercayaan diri dalam usaha pengembangan budidaya tanaman lidah buaya secara hidroponik sebagai penyerap polutan dalam ruangan. Hasil penyuluhan diukur berdasarkan keberhasilan target jumlah peserta, Peserta kegiatan penyuluhan ditargetkan sebanyak 10 orang peserta. Dalam pelaksanaan penyuluhan diikuti sebanyak 12 orang. Sehingga target jumlah peserta adalah 100%. Selanjutnya diukur berdasarkan ketercapaian tujuan penyuluhan pada umumnya sudah cukup baik meskipun keterbatasan waktu yang ada menyebabkan penyampaian materi tidak dapat diberikan secara detail. Namun dilihat dari hasil penyuluhan dapat dikategorikan tujuan penyuluhan ini dapat tercapai. Parameter keberhasilan penyuluhan selanjutnya yaitu ketercapaian target materi penyuluhan cukup baik karena materi telah disampaikan secara keseluruhan. Sedangkan kemampuan para peserta dari segi penguasaan materi masih kurang karena waktu penyampaian materi yang cukup singkat dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan dan praktek dapat berjalan dengan baik. Tingkat pemahaman para peserta rata-rata naik 80% dalam memahami materi penyuluhan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dan keaktifan peserta dalam kegiatan penyuluhan. Dari hasil kegiatan penyuluhan dapat disarankan bahwa perlu upaya pendampingan dan pembinaan kepada para peserta agar penerapan hasil penyuluhan dapat dievaluasi dan untuk memantau perkembangan aplikasi program.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, T. T. (2014). Online games: Research perspective and framework. *Computers in Entertainment, 11*(4). <https://doi.org/10.1145/2582193.2633445>
- Frank, I., Sanbou, N., & Terashima, K. (2006). Some positive effects of online gaming. *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology 2006, 7*, 4–11. <https://doi.org/10.1145/1178823.1178909>
- Gutierrez, J. P. (2021). Do game transfer phenomena lead to flow? An investigation of in-game and out-game immersion among MOBA gamers. *Computers in Human Behavior Reports, 3*(January), 100079. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100079>
- Itzhakov, G., & Grau, J. (2020). High-quality listening in the age of COVID-19: A Key to better dyadic communication for more effective organizations. *Organizational Dynamics, 100820*. <https://doi.org/10.1016/j.orgdyn.2020.100820>
- Kim, Y.-S. G., & Pilcher, H. (2016). *What Is Listening Comprehension and What Does It Take to Improve Listening Comprehension?* (March), 159–173. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31235-4_10
- Lynch, T. (2011). Academic listening in the 21st century: Reviewing a decade of research. *Journal of English for Academic Purposes, 10*(2), 79–88. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2011.03.001>
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science, 151*(2018), 575–582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Reimer, D., Smith, E., Andersen, I. G., & Sortkær, B. (2021). What happens when schools shut down? Investigating inequality in students' reading behavior during Covid-19 in Denmark. *Research in Social Stratification and Mobility, 71*(October 2020), 100568. <https://doi.org/10.1016/j.rssm.2020.100568>

- S, G., Aswathy, V., & E, D. (2019). A Study on impact of online gaming and its addiction among youth with special reference to Kerala. *International Journal of Management, IT & Engineering*, Vol. 9(Issue 6), 308–316. Retrieved from https://www.ijmra.us/project doc/2019/IJMIE_JUNE2019/IJMRA-15728.pdf
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, 225, 265–272. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.045>
- Wong, A. (2015). The Act of Listening: The processes involved in listening comprehension. *Hirao School of Management Review*, 5(October), 73–80.