

SOSIALISASI BAHASA INGGRIS MELALUI *QUESTION AND ANSWER GAME* BAGI SISWA SMA DI KABUPATEN ENDE

Waldetrudis Mbewa^{1)*}, Maria Yulita C. Age¹⁾

¹ Prodi Pendidikan Keagamaan Katolik, Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende

*Corresponding Author'S Email: waldetrudismbewa87@gmail.com

Article Info

Article History:

Received August 15, 2025

Revised September 25, 2025

Accepted September 30, 2025

Keywords:

Bahasa Inggris,
question and answer game,
siswa

ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini mensosialisaikan penggunaan *question* dan *answer game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar dapat meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis siswa. Metode pelaksanaan melakukan observasi, membuat draft pertanyaan atau asesmen awal, merancang pembagian tugas tim PKM, pelaksanaan sosialisasi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris melalui *question and answer game*, membuat rencana tindak lanjut, menyimpulkan hasil kegiatan dan membuat laporan akhir. Hasil yang telah dicapai siswa terlihat sangat antusias mempelajari Bahasa Inggris dalam bentuk permainan. *Question and answer game* memperkuat kemampuan Bahasa Inggris siswa baik *skills (speaking, reading, writing, dan listening)*, elemen bahasa seperti kosakata, pengucapan dan grammar, motivasi, minat, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam menggunakan Bahasa Inggris. Latihan pendidikan ini dapat menginspirasi untuk menggunakan Bahasa Inggris dengan lebih percaya diri dan juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Sosialisasi memotivasi guru diketiga lokasi mitra pengabdian untuk menciptakan variasi media dan model untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan kreatif.

ABSTRACT

The objective of this community service initiative is to promote the use of question-and-answer games in English language instruction to enhance students' listening, speaking, reading, and writing skills. The implementation method involves conducting observations, creating draft questions or initial assessments, designing task distribution for the PkM team, implementing English language proficiency improvement through question-and-answer games, developing follow-up plans, summarizing activity outcomes, and preparing a final report. The results achieved by the students showed that they were very enthusiastic about learning English through games. The question and answer game strengthened the students' English skills (speaking, reading, writing, and listening), language elements such as vocabulary, pronunciation, and grammar, motivation, interest, and active involvement in using English. This educational exercise can inspire students to use English with greater confidence while also creating a fun learning environment. This socialization also motivated teachers at the three partner locations to create variations in media and models to enhance more quality and creative learning

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Mbewa, W., & Age, M. Y. C. (2025). SOSIALISASI BAHASA INGGRIS MELALUI QUESTION AND ANSWER GAME BAGI SISWA SMA DI KABUPATEN ENDE. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(3), 364–373. <https://doi.org/10.55681/devote.v4i3.4474>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sudah jadi bahasa internasional yang semestinya dikuasai di dunia modern. Salah satu contoh sederhana dari kehidupan keseharian adalah bahwa belajar Bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk bepergian ke luar negeri dengan lancar dan tanpa kendala. Salah satu negara yang telah mengadopsi Bahasa Inggris di berbagai bidang, termasuk pendidikan, adalah Indonesia (Indriyani & Usriyah, 2022). Kemampuan berbahasa Inggris, baik dalam menulis maupun berbicara, sangat diperlukan bagi mereka yang hendak meneruskan pendidikan di luar negeri. Disisi lain, Bahasa Inggris digunakan secara luas dalam kemasan produk, baik di dalam negeri pun di luar negeri. Beberapa instansi juga mewajibkan sertifikat Bahasa Inggris selaku suatu persyaratan agar mendapatkan pekerjaan. Pentingnya mempelajari menguasai bahasa asing, terutama Bahasa Inggris, sebagai sarana untuk mengembangkan karier di tempat kerja ataupun meraih kesuksesan dalam profesi akademik serta berbagai bidang kehidupan khususnya di kanca internasional (Maduwu, 2016; Maulida et al., 2024; Suardi et al., 2022).

Dalam bidang pendidikan, Bahasa Inggris ialah mata pelajaran yang tidak singkat untuk dipelajari selain bahasa Indonesia. Berdasarkan kebijakan Pemerintah Indonesia bahwa Bahasa Inggris disisipkan dalam kurikulum inti Pendidikan Dasar Menengah selama hampir 6 tahun. Disisi lain, pada surat Keputusan Menteri Pendidikan No. 060/U/1993 serta No. 1702/104/M/ 1994 terkait pengajaran Bahasa Inggris di SD menyarankan guna memasukan pembelajaran Bahasa Inggris pada kurikulum lokal kelas IV-VI SD (Alfarisy, 2021). Kesimpulannya bahwa lamanya belajar Bahasa Inggris dari SD-SMA ialah 9 tahun belum ditambaho dengan sejumlah SKS pada PT. Namun kenyataannya, kemampuan bilingualisme Bahasa Inggris oleh siswa masih sangat rendah. Pernyataan ini seperti yang dikemukakan oleh Aziz dalam (Wirawan et al., 2025) *...that the level of bilingualism of Indonesians in the English language is still low, and it follows that the development of English will likely be confronted with such difficulties*. Sementara, Huda mengemukakan bahwa *“ In Indonesia, the teaching of English as a foreign language has been implemented for years, but with relatively unsatisfactory result* (Pratiwi & Syahrani, 2020). Pernyataan ini artinya pengajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing sudah dilaksanakan bertahun-tahun tetapi hasilnya belum memuaskan.

Karena merupakan mata pelajaran wajib untuk kelulusan dan memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan tinggi, Bahasa Inggris sangat penting di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Empat keterampilan bahasa membaca dan mendengarkan, yang diklasifikasikan sebagai keterampilan reseptif, dan berbicara serta menulis, yang diklasifikasikan sebagai keterampilan produktif idalah hal yang diperlukan bagi siswa untuk mengerti Bahasa Inggris dengan semestinya. Maka, siswa harus menguasai tiga aspek Bahasa Inggris pelafalan, kosakata, dan tata bahasa untuk melengkapi 4 keterampilan yang disebutkan di atas.

Berlandaskan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris di beberapa sekolah SMA di kabupaten Ende bahwa sebagian siswa belum memahami Bahasa Inggris dengan baik dan benar, siswa banyak yang pasif di kelas, dan kurang termotivasi buat belajar Bahasa Inggris dan dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit. Perihal berikut disebabkan karena, meskipun telah belajar Bahasa Inggris selama beberapa tahun, kosakata dan ungkapan siswa masih terbatas. Selain itu, beberapa siswa menganggap Bahasa Inggris sulit karena ditulis dan dibaca secara berbeda, yang membuatnya menantang untuk dipelajari. Selain itu, beberapa siswa mengungkapkan kurangnya antusiasme dalam belajar Bahasa Inggris, ketakutan berbuat salah, atau rasa percaya diri yang kurang saat berbicara kata-kata dan kalimat dalam Bahasa Inggris. Tantangan-tantangan ini memengaruhi kemampuan Bahasa Inggris siswa selama proses belajar serta interaksi antara siswa serta guru. Kurangnya pemahaman siswa tentang Bahasa Inggris juga diakibatkan oleh penggunaan metode dan media pengajaran yang monoton oleh guru Bahasa Inggris yang mana guru masih menggunakan pola *teacher center* yaitu siswa yang hanya

menjadi objek atau pengamat di dalam kelas dan guru yang secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Kholili, 2022).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi di ketiga sekolah tersebut, melalui permainan tanya jawab, tim pengabdian berusaha untuk memperkenalkan pengembangan kemampuan Bahasa Inggris. "*question and answer game*" adalah strategi pengajaran yang menyenangkan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. *Question and answer game* ini disebut bisa gunakan bahasa yang sederhana serta istilah yang mudah dipahami untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Siswa yang menggunakan pendekatan bermain ini lebih adaptif dan mandiri saat mengajukan pertanyaan kepada lawan main atau rekan mereka, dan mereka tampak antusias dan berani saat melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyerap Bahasa Inggris dan ungkapan-ungkapan idiomatik sambil bermain. Selain itu, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sambil belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan santai. Tujuan permainan ini adalah memberikan peluang pada siswa buat berbagi ide, mengemukakan pendapat, serta mengajukan pertanyaan saat melakukan presentasi secara berpasangan. Siswa mereview materi dari pelajaran sebelumnya atau di akhir pelajaran menggunakan pendekatan berbasis permainan ini. Strategi pembelajaran konstruktivis, yang memandang siswa selaku subjek pada proses pembelajaran, diterapkan dalam strategi *giving questions and getting answers*. Hal ini berarti bahwasannya guru hanya bertindak sebagai fasilitator, sedangkan siswa mampu merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Sosialisasi dalam bentuk question and answer game dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa karena menempatkan siswa sebagai subyek pada tahapan pembelajaran. Disisi lain, siswa pula termotivasi untuk selalu belajar Bahasa Inggris dengan adanya metode yang menarik ini (Ummah et al., 2022). *Game* adalah salah satu media atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang diajarkan (Rambe et al., 2024). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Haruna bahwa tujuan penggunaan permainan sebagai alat bantu pembelajaran ialah guna menarik minat siswa pada materi yang disampaikan (Mumtazah et al., 2025). *Question and answer game* dikemas dalam bentuk permainan agar siswa tidak merasa bosan dan tidak merasa sulit belajar Bahasa Inggris. Selain itu, metode ini memudahkan siswa untuk mengucapkan kosa kata dan ungkapan yang tepat. Dalam permainan ini melihat kemampuan Bahasa Inggris dari 5 bidang yang tersusun *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, serta understanding*.

Beberapa pengabdian kepada masyarakat terdahulu antara lain pertama, Sosialisasi Model '*Fun with English*' yang Menerapkan Pendekatan *Game Based Learning* ketika Melatih Kemampuan Pronunciation Siswa di SMP Negeri 3 Pematangsiantar. Hasil pelaksanaan kegiatan ini siswa termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris melalui diskusi (Silaban et al., 2023). Kedua, Pengenalan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris dengan bantuan Permainan *Online*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan menjadi sarana yang efektif untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan Bahasa Inggris bagi siswa (Lakuana et al., 2024). Ketiga, Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Learning APPS di SMPN 1 Duhiadaa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, tingginya minat dan motivasi dalam berpartisipasi aktif serta partisipasi siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran (Samad, 2024). Ketiga kegiatan pengabdian tersebut menggunakan metode atau media untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris melalui permainan dan menggunakan media online dengan jaringan internet sedangkan pada pengabdian yang akan dilakukan menggunakan media offline atau tidak menggunakan jaringan. Hal ini dikarenakan ada sekolah yang jaringan internetnya masih terbatas dan lokasi penelitian yang terletak di wilayah timur Indonesia yang memiliki berbagai destinasi wisata sehingga penting sekali menagajarkan Bahasa Inggris kepada peserta didik agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Guru-guru belum memiliki pemahaman tentang model dan metode yang

tepat untuk pembelajaran Bahasa Inggris, kurangnya motivasi dan literasi siswa, bahan pustaka atau bacaan yang tidak tersedia sehingga siswa tidak terbiasa membaca. Membaca merupakan hal penting yang sangat mendukung kemampuan Bahasa Inggris (Kurniati & Kuspiyah, 2025). Selain itu, belum adanya pendampingan khusus untuk pelatihan Bahasa Inggris, belum adanya pembiasaan dan penetapan penggunaan Bahasa Inggris di sekolah. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar adalah peneliti berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan secara langsung agar bisa mengetahui situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah demi meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Mitra pengabdian kepada masyarakat terdiri dari tiga Sekolah Menengah Atas yakni SMA Negeri 1 Nangapanda, SMAK St. Petrus, dan SMAK Negeri St. Thomas Morus. Proses sosialisasi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris diawali dengan penyampaian tentang pentingnya Bahasa Inggris dan pemaparan singkat materi yang akan dilakukan. Selanjutnya, penerapan *question and answer game* yang dilaksanakan sebagai berikut: tim pengabdian menyediakan kertas yang isinya tabel A serta tabel pada pembahasan tersebut. Dalam bentuk permainan tim pengabdian membagi siswa jadi 2 kelompok yakni kelompok pro serta kontra. Tiap-tiap siswa diberi kesempatan untuk memegang spidol dan kertas yang berisi tabel tersebut. Kelompok pro adalah siswa yang memperoleh tabel A serta pada tabel tersebut terdapat sejumlah nomor yang terdapat di tulisan *number* serta *time* pada Bahasa Indonesia. Sedangkan kelompok kontra adalah siswa yang memperoleh tabel B serta terdapat sejumlah nomor yang terdapat tulisan *number* serta *time* tetapi nomornya berbedadengan demikian, kata-kata dalam kelompok A tidak terdapat dalam kelompok B, dan sebaliknya. Dalam pasangan, siswa dalam kelompok pro harus mengajukan pertanyaan kepada kelompok kontra dalam Bahasa Inggris, dan sebaliknya.. Sebelum mengaplikasikan pendekatan ini tim pengabdian menegaskan kepada siswa agar semua aktifitas selama permainan menggunakan Bahasa Inggris dan siswa akan dikeluarkan dan dilarang bermain dengan mahasiswa lain jika ditemukan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan menerapkan metode ini diharapkan memacu siswa untuk belajar Bahasa Inggris, berani menggunakan kosa kata dan ungkapan dalam Bahasa Inggris.

Materi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan memakai pendekatan *question and answer games* adalah *numbers* atau bilangan dan *telling time*. *Numbers* mencakup *cardinal number*, *ordinal number* atau bilangan bertingkat, pecahan dan juga desimal. Sedangkan *telling time* mencakup *British style and American style* yaitu penggunaan *past* dan *to*. Siswa akan dikenalkan dengan 4 bagian dari *numbers* dan *time* (*British and American Style*) ini lalu untuk menguji pemahaman siswa tim pengabdian memadukan dalam bentuk permainan.

Berikut ini adalah fase-fase pengabdian masyarakat yang telah direncanakan dan dilaksanakan oleh tim layanan melakukan observasi, membuat draft pertanyaan atau asesmen awal, merancang pembagian tugas tim PkM, pelaksanaan sosialisasi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris melalui *question and answer game*, mengumpulkan data dan mereduksi data, menganalisis data hasil PkM, membuat rencana tindak lanjut, menyimpulkan hasil kegiatan dan membuat laporan akhir, serta membuat artikel ilmiah dan mensubmit pada jurnal terakreditasi nasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris bagi siswa di sekolah (*skills* dan *content*) melalui *question and answer game*. Subyek dalam kegiatan sosialisasi pengabdian ini adalah siswa kelas XI Bahasa untuk masing-masing sekolah relevan dengan perolehan observasi serta wawancara peneliti terhadap guru di sekolah tersebut. Sebelum pelaksanaan kegiatan terjadi, tim pengabdian masyarakat telah berkoordinasi

dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, dan proses pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini berlangsung dari tanggal 24-26 Mei 2025 dengan perincian setiap sekolah terjadi satu hari dari pk1 08.00 sampai pk1.14.00 Wita.



Gambar 1. Persiapan awal arahan dan praktik awal *question and answer game*

Sosialisasi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dengan penerapan *question and answer game* yang dilakukan oleh tim pengabdian menghasilkan beberapa indikator yang berdampak positif bagi siswa terlihat dari hasil observasi dan wawancara. Kenyataan ini terlihat pada sesi 1 yaitu pemaparan materi oleh tim pengabdian siswa yang terlibat dalam kegiatan tersebut mendengarkan dengan baik dan penuh perhatian kepada tim pengabdian masyarakat. Selain itu, siswa sangat antusias dan konsentrasi dalam kegiatan ini terbukti dari sebagian besar siswa dari ke-3 sekolah memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi yang dijelaskan oleh tim pengabdian. Pada sesi ini peserta yang terlibat tidak hanya tim pengabdian dan siswa namun juga guru Bahasa Inggris yang mendampingi siswa. Setelah pemaparan materi terkait pentingnya Bahasa Inggris khususnya *telling time* dan *numbers* selanjutnya penerapan *question and answer game*.

Hasil observasi terlihat kemampuan Bahasa Inggris siswa meningkat dari segi keterampilan yang mencakup *speaking, reading, writing* dan *listening* serta dari segi elemen bahasa yaitu *pronunciation, vocabulary, grammar* dan *structure*. Pada sesi kedua sebelum penerapan *question and answer game* tim pengabdian memberikan instruksi kepada siswa tentang jalannya kegiatan tersebut. Salah satu aturan yang diterapkan oleh tim pengabdian kepada para siswa dalam permainan adalah menggunakan Bahasa Inggris baik bertanya maupun menjawab. Siswa telah dibagi dalam kelompok yakni u kelompok pro dan kelompok kontra. Untuk mendapatkan pasangan pro dan kontra masing-masing siswa diminta untuk menghitung dalam Bahasa Inggris dari urutan 1 sampai urutan terakhir. Dari hitungan tersebut ada siswa yang salah menyebutkan angka terutama belasan dan puluhan seperti angka 13 seharusnya *thirteen* namun siswa menyebut *thirty*, angka 15 terlihat kesalahan *pronunciation* seharusnya *fiveteen* namun siswa menyebut *faivteen*. Bahkan ada siswa yang tidak konsentrasi sehingga menyebut angka dalam Bahasa Inggris tidak sesuai urutan seperti *sixteen, eighteen, nineteen* dan seterusnya dengan tidak menyebutkan angka setelah *sixteen* diikuti dengan *seventeen*. Sehingga kesalahan seperti ini diperbaiki oleh tim pengabdian dan juga oleh guru Bahasa Inggris yang mendampingi siswa tersebut. Hal ini berarti siswa belum bisa membedakan mana angka yang menunjukkan puluhan dan mana angka yang menunjukkan belasan dalam Bahasa Inggris.

Setelah siswa mendapatkan pasangan tahap selanjutnya pelaksanaan *question and answer game*. Pada tahap ini masing masing siswa diminta memegang pensil dan tim pengabdian membagikan kertas yang berisi tabel *numbers* dan *telling time* dalam Bahasa Inggris. Setelah semua siswa mendapatkan kertas tersebut dan berdiri sesuai jarak yang ditentukan maka tim menginstruksikan agar permainan dimulai. Tim juga menyampaikan tentang waktu yang

digunakan dalam permainan tersebut serta masing-masing siswa menuliskan nama lengkap di pojok kanan atas dari kertas tersebut.

Selain itu, hasil observasi terlihat siswa dari tim pro saling bertanya kepada siswa dari tim kontra atau sebaliknya berkaitan dengan materi *numbers* dan *telling time* untuk mengisi pada tabel yang telah disiapkan. Hal ini berarti siswa belajar keterampilan Bahasa Inggris yang saling berkaitan yaitu *speaking* (menyebutkan kosakata angka dan waktu dalam Bahasa Inggris), *listening* (mendengarkan kosakata yang diucapkan), *writing* (menuliskan kosakata angka dan waktu tersebut didalam kertas tabel), dan *reading* (membaca angka tersebut dan menyampaikan kepada lawan bicaranya dalam bentuk kosakata). Beberapa kosakata bilangan yang disebutkan oleh siswa untuk bertanya kepada lawan bicaranya seperti: *number one A*, artinya nomor 1 bagian A, *two B please* artinya tolong nomor 2 bagian B, *number 5C* artinya nomor 5 bagian C. Sedangkan beberapa kosakata untuk menjawab pertanyaan dari lawan bicara seperti *the answer is eleven* artinya jawabannya adalah 11, *the answer is one fourth means one using cardinal and fourth using ordinal number* artinya jawabannya adalah satu menggunakan bilangan biasa dan keempat menggunakan bilangan bertingkat, *and the answer is second* artinya jawabannya adalah kedua. Sedangkan beberapa kosakata berkaitan dengan materi *telling time* untuk bertanya kepada lawan bicaranya seperti *number one option A* artinya nomor 1 bagian A, *number two option B* artinya nomor 2 bagian B, *number six option D* artinya nomor 6 bagian D. Beberapa kosakata yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari lawan bicara adalah *it is seven oc'lock or the time is seven oc'lock* artinya jam 7 tepat, *it is one two six* artinya lagi 1 menit jam 6, *it is a quater to twelve for table A* artinya jam 11.45.



Gambar 2: Question and answer game

Selain siswa mempelajari kosakata yang berkaitan dengan *numbers* dan *telling time*, siswa juga mempelajari kosakata baru yang sering digunakan dalam permainan tersebut untuk mempertegas jawaban atau pertanyaan seperti kata kata berikut: *once again* (sekali lagi), *loudly please* (tolong kuat suaranya), *quickly* (cepat), *yes*, *alright* (ya benar), *no*, *no* (tidak, tidak), *good* (baik), *next* (berikutnya), *wait a minute* (tunggu sedikit). Indikator lain yang terlihat dari permainan ini adalah siswa sangat antusias dan percaya diri agar menyebutkan kosakata Bahasa Inggris. Perihal berikut terlihat dari ekspresi yang mereka ungkapkan yaitu tertawa, serta sebagian siswa menggunakan *gesture* untuk menjelaskan bilangan. Selama kegiatan berlangsung, guru Bahasa Inggris yang mendampingi siswa juga mendapatkan pengalaman baru bahwa penggunaan media yang sederhana dengan tidak menggunakan alat teknologi yang canggih juga dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Selain itu, siswa sangat senang dan cepat mengerti jika dipadukan dengan permainan sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa terhadap sosialisasi peningkatan kemampuan Bahasa Inggris dengan *question and answer game* tim pengabdian mendapatkan beberapa pernyataan sebagai berikut:

“Pendapat saya mengenai pembelajaran Bahasa Inggris hari ini dengan menggunakan *game* sangat menyenangkan dan asik karena saya belajar Bahasa Inggris bukan hanya 1 skill

tetapi mencakup 4 yaitu berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Saya pula terdiringagar belajar Bahasa Inggris''. (Siswa 1).

“Terima kasih, berlandaskampriadi belajar Bahasa Inggris itu menyenangkan jika diselingi dengan permainan seperti ini dan saya lebih cepat tangkap dan mengingat kosakata''. (Siswa 6).

“Menurut saya belajar Bahasa Inggris tidak selamanya menggunakan alat elektronik yang canggih namun dengan media sederhana seperti ini dan melibatkan kami sudah sangat membantu kami untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik''. (Siswa 9)

“Saya menjadi lebih percaya diri untuk mengungkapkan kosakata Bahasa Inggris dan permainan ini meningkatkan partisipasi aktif dari kami untuk menguasai Bahasa Inggris. Permainan ini meningkatkan kolaborasi dan kerja sama yang baik''. (Siswa 15)

Secara keseluruhan hasil wawancara siswa menyatakan bahwa dengan adanya permainan yang sederhana memudahkan siswa untuk menguasai keterampilan Bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi, antusias dan juga menemukan cara-cara sederhana untuk belajar Bahasa Inggris. Dari permainan ini siswa mendapatkan banyak kosa kata yang sering digunakan dalam kesehariannya, siswa mengetahui cara pengucapan Bahasa Inggris yang benar, dan tentunya materi yang dipelajari dari kegiatan ini bermanfaat bagi siswa baik dalam aspek Pendidikan ataupun di dunia kerja.

Berikut ini tabel *numbers* dan *telling time* dalam Bahasa Inggris yang disiapkan oleh tim pengabdian yang dikemas dalam bentuk permainan.

Tabel 1.1 Tabel *Numbers* dan *Telling Time* untuk Tim Pro

<i>Numbers</i>	A	B	C	D
1	11		0.5	
2		$\frac{1}{4}$		444. 444
3	16		0.00 5	
4		31st		234. 456. 896
5	20		2 nd	
<i>Telling Time</i>	A	B	C	D
1	07.0 0		08.1 5	
2		05.59		03.4 5
3	12.0 0		02.3 0	
4		11.25		10.2 3
5	01.0 2		09.5 5	
6		02.40		11.4 5

Tabel 1.2 Tabel *Numbers* dan *Telling Time* untuk Tim Pro

<i>Numbers</i>	A	B	C	D
1		$\frac{1}{3}$		33

				3,3 33
2	15		0,1	
3		21 st		12 3.4 56. 78 9
4	12		0,009	
5		101		3 rd
<i>Telling Time</i>	A	B	C	D
1		10.00		04. 45
2	08.0 0		07.40	
3		05.27		06. 59
4	14.2 0		01.01	
5		09.25		03. 07
6			07.53	

Question and answer game yang telah diterapkan dalam kegiatan ini memiliki keunggulan sebagai berikut: siswa lebih memahami keterampilan Bahasa Inggris dan pembelajaran menyenangkan karena diterapkan dalam bentuk permainan yang sederhana, siswa menjadi lebih aktif, setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan menjawab tentang hal-hal yang belum dimengerti dengan lebih leluasa. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa untuk berani berbicara Bahasa Inggris serta siswa belajar sambil bermain sehingga menghilangkan rasa jenuh dan lelah. Adapun kekurangan dari metode *question and answer game* adalah siswa merasa terganggu dengan teman lain yang sedang berbicara Bahasa Inggris di saat yang sama dan terjadi keributan karena semua siswa harus berbicara Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup agar mencapai hasil yang maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil sosialisasi dari kegiatan pengabdian melalui penerapan *question and answer game* dapat disimpulkan bahwa siswa tidak hanya belajar teori Bahasa Inggris namun dapat mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk permainan. *Question and answer game* ini bisa memperkuat kemampuan Bahasa Inggris siswa baik *skills (speaking, reading, writing, dan listening)*, elemen bahasa seperti kosakata, pengucapan dan grammar, motivasi, minat, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam menggunakan Bahasa Inggris. Latihan pendidikan ini dapat menginspirasi siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dengan lebih percaya diri sambil juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Semangat dan kemauan siswa untuk mengkaji Bahasa Inggris amat ditentukan oleh penggunaan metode atau media yang digunakan oleh guru. Sosialisasi ini dapat memotivasi guru agar mampu menciptakan variasi media dan model untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan kreatif.

Tim pengabdian menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang dilakukan pada

kegiatan ini sebab kegiatan ini dilakukan sebatas pada tiga sekolah di wilayah timur serta penggunaan permainan yang masih manual, namun kekurangan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk peningkatan pembelajaran yang lebih berkualitas kedepannya serta mendorong tim pengabdian lainnya untuk melakukan pendampingan dan sosialisasi Bahasa Inggris dengan menggunakan metode dan model yang lebih baik dengan metode yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>
- Indriyani, N., & Usriyah, L. (2022). Pentingnya belajar bahasa Inggris di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 39–45.
- Kholili, A. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry-Based Learning). *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(2), 1494–1501. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i2.1441>
- Kurniati, N., & Kuspiyah, H. R. (2025). Edukasi dan pelatihan membaca teks bahasa inggris menggunakan komik digital. 4, 134–140.
- Lakuana, N., Lebagi, D., & Dermawan, D. W. (2024). Sosialisasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Melalui Permainan Online. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 242–248. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v2i1.2177>
- Maduwu, B. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *Jurnal Warta*, 4(50), 1–7. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.207>
- Maulida, Z. P., Aprilianti, S. R., & Sari, N. N. K. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris dalam Kehidupan Sehari-hari. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3192–3199. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12600>
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 159–169.
- Pratiwi, W. R., & Syahriani, I. (2020). Optimalisasi Pengajaran Bahasa Inggris Gratis melalui Weekly English Meeting. *Jurnal SOLMA*, 9(1), 55–67. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.3299>
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR ELSE (Elementary School Education). *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 11–12.
- Samad, P. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN LEARNING APPS SMP NEGERI 1 DUHIADAA. 2(2), 98–108. <https://doi.org/10.53491/numbay.v2i2.1316>
- Silaban, G. C., Purba, I. M., Sirait, E. U. M., Marbun, E. M. Y., Purba, I. P., Siagian, C. B., Panjaitan, A., Herman, H., Sibarani, I. S., & Sinurat, B. (2023). Sosialisasi Model “Fun with English” dengan Menggunakan Metode Game Based Learning dalam Melatih Kemampuan Pronunciation Siswa di SMP Negeri 3 Pematangsiantar. *Welfare: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 1(3), 438–442. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.625>
- Suardi, Pratiwi, W. R., & Acfira, L. G. (2022). Perintisan dan Pendampingan Klub Bahasa Inggris. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 204–212. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/matappa/article/download/1938/719>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Wirawan, A., Nisa, I. K., Novanda, S. C., Salma, J., Sari, A., Insania, C., & Widagdo, A. (2025). Analisis Kesiapan Guru maupun Siswa dalam Berbahasa Inggris serta Sarana dan Prasarana untuk Pembelajaran Bilingual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15930–15934. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/28158/18948/47576>