

Efektivitas Game English Whisper dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris pada Siswa SMP 19 Makassar

The Effectiveness of the English Whisper Game in Improving English Proficiency of SMP 19 Makassar Students

Dien Afni Ariyati^{1*}, Rostina²

¹Amanah Makassar Health College, Indonesia

² Makassar State University, Indonesia

Korespondensi penulis: afnidien@gmail.com

Article History:

Received: Desember 02, 2024;

Revised: Desember 15, 2024;

Accepted: Desember 29, 2024;

Published: Desember 31, 2024;

Keywords: English skills, English Whisper, interactive learning, reading, listening, speaking, writing

Abstract: This study aims to improve proficiency in four English language skills—reading, listening, writing, and speaking—by utilizing the English Whisper game method in English learning. It employs a descriptive qualitative approach, emphasizing observation and the evaluation of student performance throughout the learning process. Data were gathered through direct observation of students' ability to comprehend and communicate information using this game-based method. The research findings indicate that the English Whisper method is effective in improving students' abilities in all four English language skills. In the reading aspect, students demonstrated better comprehension and translation of given sentences. In listening, there was an improvement in understanding orally delivered messages. In writing, students were able to reproduce the sentences they heard more accurately. Meanwhile, in speaking, students became more confident in expressing sentences orally. Besides enhancing language skills, the English Whisper method also creates a more enjoyable, interactive learning environment and motivates students to participate actively in the learning process. Thus, this method can serve as an innovative and engaging learning alternative to improve English language proficiency in the classroom.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penguasaan empat keterampilan utama dalam berbahasa Inggris, yaitu membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara, dengan menerapkan metode permainan *English Whisper* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada observasi dan evaluasi kinerja siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa dalam memahami serta menyampaikan informasi menggunakan metode permainan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *English Whisper* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada keempat aspek keterampilan bahasa Inggris. Dalam aspek membaca, siswa mampu memahami dan menerjemahkan kalimat yang diberikan dengan lebih baik. Pada aspek mendengarkan, terjadi peningkatan dalam memahami pesan yang disampaikan secara lisan. Dalam aspek menulis, siswa dapat mereproduksi kalimat yang didengar dengan lebih akurat. Sementara itu, dalam aspek berbicara, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan kalimat secara lisan. Selain meningkatkan keterampilan berbahasa, metode *English Whisper* juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan keterampilan bahasa Inggris di kelas.

Kata Kunci: Keterampilan bahasa Inggris, English Whisper, pembelajaran interaktif, membaca, mendengarkan, berbicara, menulis

1. PENDAHULUAN

Penguasaan empat elemen keterampilan Bahasa yaitu membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara memegang peran penting dalam komunikasi yang efektif (Purnama,2023). Membaca memungkinkan seseorang memahami informasi tertulis, memperluas wawasan, dan meningkatkan kosakata. Keterampilan mendengarkan sangat penting untuk menangkap pesan secara akurat, memahami maksud pembicara, dan merespon dengan tepat dalam berbagai situasi. Menulis membantu mengekspresikan ide secara jelas dan terstruktur, serta menjadi sarana untuk menyampaikan informasi secara tertulis. Sementara itu, keterampilan berbicara memungkinkan individu berkomunikasi secara langsung, menyampaikan pendapat, dan membangun interaksi social (Horowitz,2023). Dengan menguasai keempat keterampilan ini secara seimbang, seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks, baik di lingkungan akademik, profesional, maupun kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berbahasa Inggris di kalangan siswa pada era global saat ini sangatlah krusial, mengingat bahasa tersebut berperan sebagai bahasa internasional yang digunakan di berbagai sektor., seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, dan bisnis. Dengan menguasai bahasa Inggris, siswa memiliki peluang lebih besar untuk mengakses informasi global, memahami perkembangan dunia, dan bersaing di tingkat internasional (Köylü,2022). Selain itu, Kemampuan berbahasa Inggris mempermudah siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, serta membuka peluang karier di masa depan. Maka dari itu untuk mencapai penguasaan bahasa Inggris yang baik, peserta didik harus memiliki penguasaan dalam empat kemampuan dasar, yaitu membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara.. Keterampilan membaca membantu siswa memahami berbagai teks berbahasa Inggris, seperti buku, artikel, atau informasi di internet, yang memperluas wawasan mereka (Al Roomy,2022). Keterampilan mendengarkan memungkinkan siswa memahami percakapan atau materi audio dalam bahasa Inggris, yang penting untuk komunikasi sehari-hari dan pembelajaran (Mukhtorova,2024). Keterampilan menulis memungkinkan siswa mengekspresikan ide dan pemikiran mereka secara tertulis dalam bahasa Inggris dengan jelas dan terstruktur (Schillings,2023). Sementara itu, keterampilan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi secara langsung, baik dalam diskusi, presentasi, maupun percakapan sehari-hari (Karpovich,2021).

Pada banyak case meskipun guru telah menjelaskan materi dengan jelas, banyak siswa kesulitan memahami empat keterampilan dasar dalam bahasa Inggris, yaitu membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Kesulitan ini disebabkan oleh metode

pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi (Kodi,2021). Penyampaian yang tidak menarik membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit memusatkan perhatian, sehingga mereka kesulitan menyerap informasi dengan baik. Selain itu, pendekatan yang cenderung satu arah membatasi interaksi siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan yang memerlukan praktik aktif. Akibatnya, meskipun siswa memahami teori yang dijelaskan, mereka tetap mengalami hambatan dalam mengaplikasikan keterampilan bahasa Inggris secara efektif dalam berbagai situasi. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan melibatkan interaksi. agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi (Tianyi,2025).

Untuk mengatasi permasalahan dalam penguasaan empat aspek keterampilan bahasa, guru memegang peran penting dalam mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama. Salah satu metode efektif yang dapat diterapkan adalah menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan edukatif. (games) (Zhou,2025). Permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris bagi young learners dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mengurangi rasa bosan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Yu, 2021). Selain itu, penggunaan permainan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. Dengan memilih permainan Yang sejalan dengan kapasitas dan keperluan siswa, guru tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa tetapi juga membangun rasa percaya diri dan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran, maka pendidik, guru harus terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. (Sharma,2025).

Untuk mengatasi masalah dalam penguasaan empat aspek bahasa Inggris mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing) diperlukan metode penyampaian materi yang inovatif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mendorong semangat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah melalui permainan *English Whisper*. Permainan ini melibatkan aktivitas menyampaikan pesan secara berbisik dari satu siswa ke siswa lainnya hingga pesan terakhir diungkapkan. *English Whisper* tidak hanya melatih keterampilan mendengarkan dan berbicara, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, ketepatan dalam memahami pesan, dan kerja sama di antara siswa. Dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias, mudah memahami materi, dan termotivasi untuk terus belajar bahasa Inggris (Daulay,2021).

Pengaplikasian Game *English Whisper* pada Siswa di SMP 19 Makassar bertujuan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, bahasa Inggris. Dalam permainan ini, siswa dikelompokkan ke dalam beberapa tim. dan berbaris secara berurutan. Guru memperlihatkan sebuah kalimat dalam bahasa Inggris kepada siswa pertama di setiap baris, kemudian siswa tersebut menyampaikan pesan yang didengar secara berbisik kepada teman di sebelahnya hingga siswa terakhir di barisan. Siswa terakhir akan menulis kalimat tersebut pada bukunya lalu mengucapkan kalimat tersebut dengan lantang, dan guru membandingkan apakah kalimat tersebut sesuai dengan kalimat asli atau mengalami perubahan makna. Tujuan utama dari pengaplikasian game ini adalah melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan memahami dan menyampaikan informasi dalam bahasa Inggris, serta memperkuat kerja sama antar siswa. Selain itu, permainan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mengurangi rasa cemas atau takut berbicara dalam bahasa Inggris. Manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa melalui permainan ini meliputi peningkatan kemampuan berkomunikasi, kejelasan pengucapan (pronunciation), memperkaya kosakata, serta menumbuhkan keyakinan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Di lingkungan sekolah (Rumawatine,2023).

Banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan yang kompleks karena keterbatasan kosakata dan kurangnya kemampuan menganalisis struktur kalimat (Stoeckel,2021). Dalam keterampilan mendengarkan, tantangan utama adalah memahami berbagai aksen, kecepatan bicara yang bervariasi, serta menangkap makna tersirat dalam percakapan. Sementara itu, menulis dalam bahasa Inggris sering kali sulit karena memerlukan penguasaan tata bahasa yang baik, kemampuan menyusun ide secara sistematis, dan keterampilan mengorganisasi paragraf dengan jelas. Keterampilan berbicara menjadi tantangan bagi banyak pembelajar karena rasa kurang percaya diri, keterbatasan kosakata, serta kesulitan dalam mengucapkan kata dengan pelafalan yang benar. Selain itu, kurangnya lingkungan yang mendukung praktik berbahasa Inggris secara aktif juga menjadi hambatan dalam mengembangkan keempat keterampilan tersebut secara seimbang. Beberapa kesulitan tersebut utamanya karena metode pengajaran yang monoton dan tidak variatif seringkali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar.. Ketika guru tidak menggunakan pendekatan yang interaktif atau sesuai dengan kebutuhan siswa, proses pembelajaran menjadi sulit dipahami dan kurang efektif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris secara menyeluruh. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam

metode pengajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengenalan metode pengajaran game *English Whisper* melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, adalah metode yang diharapkan memberi keefektifan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan (listening), berbicara (speaking) bahkan menulis (writing) dan membaca (Reading) secara interaktif dan menyenangkan. Metode ini melibatkan siswa dalam menyampaikan pesan secara berantai, yang melatih konsentrasi, kejelasan pengucapan, dan pemahaman makna dalam bahasa Inggris. Selain itu, permainan ini mendorong partisipasi aktif, memperbaiki kemampuan menyimak secara detail, dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Dengan menggunakan *English Whisper*, siswa lebih mudah memahami kosakata baru dan melatih kemampuan komunikasi mereka secara alami. Game ini juga membantu meningkatkan kerja sama tim dan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris di lingkungan pembelajaran.

Di sisi lain, metode *English Whisper* merupakan permainan yang melatih kemampuan komunikasi dan koordinasi antar anggota kelompok. Dalam konteks pembelajaran, game ini dapat meningkatkan kerja sama tim pada siswa karena mengharuskan mereka menyampaikan informasi secara jelas dan mendengarkan dengan saksama. Melalui permainan ini, siswa belajar membangun kepercayaan, membagi peran, dan menyelesaikan tugas bersama. Selain itu, game *English Whisper* mendorong interaksi aktif dan memperkuat hubungan sosial di antara siswa (Suryadi, 2022). Dengan demikian, penerapan game *English Whisper* dalam proses pembelajaran tidak hanya membangun lingkungan yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kerja sama yang efektif di lingkungan pendidikan.

2. METODE

Metode pengajaran menggunakan permainan *English Whisper* dengan tujuan meningkatkan penguasaan empat aspek keterampilan bahasa—membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara—karena melibatkan aktivitas interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam permainan ini, siswa harus mendengarkan informasi dengan cermat, memahami pesan yang disampaikan, dan menyampaikan kembali secara lisan, sehingga melatih keterampilan mendengarkan dan berbicara secara bersamaan. Selain itu, siswa juga dapat diminta untuk menulis atau membaca pesan yang akan diteruskan, yang membantu memperkuat kemampuan membaca dan menulis mereka. Subyek penelitian dalam kegiatan

pengabdian masyarakat ini adalah siswa kelas 9B di SMP 19 Makassar yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan di ruang kelas yang dilengkapi dengan papan tulis dan memiliki area yang cukup luas. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kolaboratif, game ini membangun lingkungan pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa untuk berlatih bahasa Inggris secara alami, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Persiapan sebelum permainan *English Whisper*

Prosedur persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencakup tahapan berikut:

- a. Koordinasi dengan guru Bahasa Inggris
- b. Menentukan Tujuan Pembelajaran:
 - 1) Mengembangkan 4 keterampilan Bahasa yaitu membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis dalam bahasa Inggris.
 - 2) Melatih pemahaman kosakata, aksen/pelafalan, makna dan struktur kalimat serta kemampuan menyusun ide secara sistematis.
 - 3) Meningkatkan konsentrasi dan kerja sama tim
- c. Menyiapkan Alat dan Bahan
 - 1) Kartu kalimat atau kata-kata dalam bahasa Inggris (sesuai tingkat kemampuan siswa).
 - 2) Timer atau stopwatch (untuk membatasi waktu).
 - 3) Papan tulis dan kertas untuk mencatat kalimat yang telah didengarkan dan juga untuk mencatat hasil akhir.
- d. Menyusun Kelompok
 - 1) Membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 10 orang
 - 2) Memastikan setiap kelompok berbaris dalam satu garis lurus

Tahap Pelaksanaan Permainan

- a. Penjelasan Aturan Permainan
 - 1) Menjelaskan aturan permainan dan tujuan yang ingin dicapai.
 - 2) Kalimat atau kata hanya boleh dibisikkan, tidak boleh diucapkan dengan keras.
 - 3) Setiap peserta hanya boleh membisikkan kalimat sekali tanpa diulangi.
- b. Memulai Permainan
 - 1) Memberikan kalimat atau kata dalam bahasa Inggris kepada peserta pertama di setiap kelompok.
 - 2) Peserta pertama membisikkan kalimat tersebut ke telinga peserta kedua.

- 3) Proses berlanjut hingga peserta terakhir di barisan kelompok tersebut.
- c. Mencatat Hasil Akhir
 - 1) Peserta terakhir di setiap kelompok menuliskan kemudian mengucapkan dengan lantang kalimat yang mereka dengar.
 - 2) Guru membandingkan hasil akhir dengan kalimat asli.

Evaluasi dan Penilaian Permainan *English Whisper*

- a. Akurasi Pesan (Message Accuracy) : Keberhasilan diukur dari kesesuaian antara kalimat awal dan kalimat yang diucapkan oleh peserta terakhir dan seberapa tepat pesan yang disampaikan dari awal hingga akhir.
- b. Pemahaman Kosakata (Vocabulary Understanding) : Penilaian mencakup ketepatan dalam mengartikan dan mengucapkan kata atau frasa yang diberikan.
- c. Kejelasan Pengucapan (Pronunciation Clarity): Penilaian pada kalitas dan kejelasan dalam mengucapkan kata atau kalimat. Jadi semakin jelas pengucapan, semakin kecil kemungkinan pesan mengalami distorsi.
- d. Kolaborasi dan Kekompakan Tim (Team Collaboration) : Kemampuan bekerja sama dan menjaga fokus dalam kelompok mendapatkan poin karena tim yang dapat mempertahankan konsentrasi dan koordinasi cenderung menyampaikan pesan dengan lebih akurat.
- e. Keterlibatan Aktif (Active Participation) : Semua anggota tim terlibat secara aktif dalam proses permainan karena keberhasilan diukur dari partisipasi merata dan keterlibatan penuh setiap anggota.

3. HASIL

Hasil penerapan metode English Whisper pada kegiatan pengabdian masyarakat yaitu ditandai dengan kemampuan siswa menyampaikan pesan secara akurat dari awal hingga akhir. Selama permainan berlangsung, siswa mampu memahami dan mengartikan kosakata dalam bahasa Inggris dengan baik, serta mengucapkannya secara jelas dan tepat. Selain itu, mereka menunjukkan kerja sama yang solid dengan menjaga fokus dan koordinasi di antara anggota kelompok, sehingga pesan dapat diteruskan tanpa mengalami banyak distorsi. Keberhasilan juga terlihat dari kecepatan penyampaian pesan yang efisien, di mana setiap siswa dapat meneruskan informasi dengan cepat tanpa mengurangi kejelasan makna. Siswa yang berhasil memainkan permainan ini terlibat secara aktif, saling mendukung, dan mampu beradaptasi jika terjadi kesalahan dalam proses penyampaian. Melalui permainan English Whisper, siswa tidak hanya melatih kemampuan mendengar

dan berbicara dalam bahasa Inggris, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan ketelitian dalam memahami serta menyampaikan pesan.

Dengan kegiatan ini, muncul perubahan positif yang signifikan dalam permainan ini mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, membangun rasa percaya diri, dan memperkuat hubungan sosial di antara mereka. Interaksi yang terjadi selama permainan membantu siswa menjadi lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat, mengurangi rasa canggung, serta meningkatkan kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berbicara dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dari segi partisipasi aktif, permainan ini membangun lingkungan pembelajaran yang menarik dan penuh interaksi, mendorong siswa untuk lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam mendengarkan secara aktif, memahami instruksi dalam bahasa Inggris, dan menyampaikan pesan dengan jelas. Dengan demikian, permainan English Whisper tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan keterlibatan aktif mereka di lingkungan kelas.

Dalam kegiatan ini, metode *English Whisper* dapat tetap dimanfaatkan sebagai pendekatan yang efisien dan berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk mendengarkan, memahami, dan menyampaikan pesan dalam bahasa Inggris secara jelas dan akurat. Proses ini membantu meningkatkan keterampilan mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking) secara bersamaan. Selain itu, metode ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih rileks dan termotivasi untuk berpartisipasi. Dengan pendekatan yang menarik, pembelajaran bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai hal yang rumit dan membosankan, melainkan sebagai pengalaman yang menarik dan mudah dipahami. Metode ini juga mendorong kolaborasi antar siswa, meningkatkan rasa percaya diri saat berbicara dan memperluas keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, *English Whisper* menjadi metode yang inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan berdampak positif pada kemampuan bahasa Inggris siswa.

4. DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diawali dengan langkah pertama dalam permainan English Whisper adalah menjelaskan aturan permainan secara jelas kepada seluruh siswa, termasuk tujuan utama permainan, yaitu melatih keterampilan

mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking) dalam bahasa Inggris. Penjelasan ini penting agar siswa memahami bagaimana permainan berlangsung dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Kedua, kata atau kalimat yang disampaikan dalam permainan hanya boleh dibisikkan, tidak diperbolehkan diucapkan dengan keras. Aturan ini bertujuan untuk menguji kemampuan siswa dalam menangkap informasi secara akurat melalui pendengaran. Ketiga, setiap peserta hanya diperbolehkan membisikkan kalimat sekali tanpa pengulangan. Hal ini melatih konsentrasi siswa dalam menerima dan menyampaikan informasi dengan benar dalam satu kesempatan. Dengan mematuhi aturan-aturan ini, permainan dapat berjalan dengan tertib, menumbuhkan keterampilan komunikasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 1. Peneliti menjelaskan aturan permainan kelompok



Gambar 2. Peneliti menyusun

Langkah kedua dalam metode English Whisper adalah menyusun kelompok. Pada tahap ini, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 10 orang secara acak untuk memastikan keberagaman dalam interaksi dan kolaborasi. Pembentukan kelompok secara acak juga bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan teman yang berbeda, sehingga keterampilan sosial mereka berkembang. Setelah kelompok

terbentuk, setiap anggota kelompok diatur untuk berbaris dalam satu garis lurus. Posisi ini penting karena menjadi dasar pelaksanaan permainan, di mana pesan dalam bahasa Inggris akan disampaikan secara berurutan dari siswa pertama hingga siswa terakhir. Dengan pengaturan ini, permainan dapat berjalan secara terstruktur, meningkatkan fokus, serta melatih keterampilan mendengarkan dan berbicara siswa secara efektif.



Gambar 3. Game English Whisper dilakukan

Setelah memainkan permainan *English Whisper* siswa menunjukkan berbagai refleksi positif terkait pengalaman belajar mereka. Permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sebagian besar siswa menjadi lebih yakin dalam menyampaikan pesan dan memahami instruksi dalam bahasa Inggris. Selain itu, mereka menyadari pentingnya konsentrasi, ketepatan dalam menyampaikan informasi, dan kerja sama tim untuk mencapai hasil yang akurat. Permainan ini juga membantu mengurangi rasa cemas saat berbicara di depan teman-teman mereka, membangun suasana belajar yang lebih nyaman dan mendukung. Melalui refleksi ini, siswa menyadari bahwa belajar bahasa Inggris tidak harus membosankan atau sulit, melainkan bisa menjadi pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan, permainan *English Whisper* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, kemampuan komunikasi, dan interaksi sosial di dalam kelas.



Gambar 5. Sesi Evaluasi dan Diskusi

Evaluasi dalam permainan dilakukan dengan memberikan umpan balik untuk mengukur keberhasilan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris. Peneliti menilai pencapaian siswa melalui tes di mana siswa diminta membaca pernyataan dalam bahasa Inggris, kemudian mengulangnya dengan benar. Proses ini membantu mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi dan kemampuan mereka dalam mengucapkan kata atau kalimat dengan jelas. Selain itu, siswa didorong untuk mendiskusikan pemahaman mereka bersama teman sekelas. Pembahasan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk aktif berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Interaksi yang terjadi selama diskusi menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan melalui umpan balik yang diberikan.

Oleh karena itu, metode *English Whisper* terbukti berhasil dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti mampu meningkatkan empat keterampilan utama, yaitu mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing) pada siswa. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih aktif dan menarik, sehingga mendorong antusiasme serta motivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Keberhasilan tersebut juga didukung oleh beberapa faktor penting. Pertama, suasana belajar yang menyenangkan menciptakan lingkungan yang bebas tekanan, memungkinkan siswa merasa nyaman dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kedua, adanya kerja sama dalam kelompok mendorong interaksi sosial yang aktif, sehingga siswa lebih

mudah memahami materi melalui komunikasi langsung. Ketiga, keterlibatan guru dalam membimbing dan memberikan umpan balik yang jelas membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Selain itu, faktor partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran juga berperan penting, di mana mereka menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Dengan kombinasi metode yang menarik dan dukungan dari lingkungan belajar yang kondusif, *English Whisper* menjadi salah satu pendekatan yang berhasil meningkatkan keterampilan bahasa Inggris secara efektif.

5. KESIMPULAN

Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini membuktikan keefektifan metode *English Whisper* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa, terutama dalam aspek mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking). Metode ini melibatkan proses penyampaian pesan secara berantai, yang melatih siswa untuk fokus, memahami, dan menyampaikan informasi dengan jelas. Keefektifan metode ini terletak pada pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan bahasa, metode ini juga berdampak positif pada rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan teman sebaya. Selain itu, suasana belajar yang santai mengurangi rasa cemas atau takut membuat kesalahan, sehingga siswa menjadi lebih berani berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Metode ini juga mendorong kerja sama dalam kelompok, meningkatkan kemampuan sosial, dan memperkuat hubungan antar siswa. Dengan demikian, *English Whisper* tidak hanya membantu penguasaan bahasa Inggris secara efektif, tetapi juga membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran, menjadikannya proses yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil kegiatan permainan *English Whisper*, ada beberapa rekomendasi dan saran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pertama, disarankan agar metode ini digunakan secara rutin sebagai variasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking) siswa. Metode ini efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga guru dapat memanfaatkannya untuk mengurangi kejenuhan dalam kelas. Kedua, penting bagi guru untuk memberikan panduan yang jelas sebelum permainan dimulai agar siswa memahami aturan dan tujuan pembelajaran. Selain itu, disarankan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan kata atau kalimat sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga seluruh peserta dapat terlibat secara

aktif. Ketiga, permainan ini juga dapat dikombinasikan dengan metode lain untuk memperluas keterampilan berbahasa, seperti membaca (reading) dan menulis (writing), guna memperkuat pemahaman menyeluruh. Rekomendasi lainnya adalah melibatkan siswa secara bergantian sebagai pemimpin permainan untuk mendorong rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi mereka. Dengan penerapan yang tepat dan dukungan dari guru, *English Whisper* dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berdaya guna dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan membawa metode pembelajaran inovatif seperti *English Whisper* memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran bahasa Inggris. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan 4 keterampilan berbahasa siswa sekaligus melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, metode ini juga mendorong partisipasi aktif, memperkuat rasa percaya diri, dan membangun kerja sama di antara siswa. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dapat mengubah pandangan siswa terhadap bahasa Inggris yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, keterlibatan langsung dalam permainan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan komunikatif, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berekspresi menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berperan positif dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pengajaran memiliki dampak yang berdampak besar pada motivasi dan pencapaian belajar siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan para guru SMP 19 Makassar atas dukungan dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan yang diberikan, mulai dari fasilitas hingga bimbingan selama kegiatan berlangsung, memiliki peran penting dalam keberhasilan program ini. Kami juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada seluruh siswa kelas 9B atas partisipasi aktif dan semangat luar biasa mereka selama mengikuti kegiatan. Antusiasme dan keterlibatan siswa dalam setiap tahap permainan *English Whisper* menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan kegiatan ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan serta berkesan bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Al Roomy, M. A. (2022). Investigating the effects of critical reading skills on students' reading comprehension. *Arab World English Journal*, 13(1), 366–381. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol13no1.24>
- Daulay, S. H., Dalimunte, M., & Nursyahdiyah, N. (2021). Using whispering game in EFL learners. *EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics*, 5(2), 205–216. <https://doi.org/10.32520/eji.v5i2.1493>
- Horowitz, R., & Samuels, S. J. (Eds.). (2023). *Comprehending oral and written language*. Brill.
- Karpovich, I., Sheredekina, O., Kreпкаia, T., & Voronova, L. (2021). The use of monologue speaking tasks to improve first-year students' English-speaking skills. *Education Sciences*, 11(6), 298. <https://doi.org/10.3390/educsci11060298>
- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i2.491>
- Köylü, Z., & Tracy-Ventura, N. (2022). Learning English in today's global world: A comparative study of at-home, Anglophone, and lingua franca study abroad. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(5), 1330–1355. <https://doi.org/10.1017/S0272263121000917>
- Mukhtorova, M., & Ilxomov, X. (2024). How to improve listening skills of both ESL and EFL students. *Qo'qon Universiteti Xabarnomasi*, 11, 84–86. <https://doi.org/10.54613/ku.v11i11.964>
- Purnama, Y., Sobirov, B., Ino, L., Handayani, F., Al-Awawdeh, N., & Safitri, W. (2023). Neuro-linguistic programming as an instructional strategy to enhance foreign language teaching. *Studies in Media and Communication*, 11(5), 50–59. <https://doi.org/10.11114/sme.v11i5.6035>
- Rumawatine, Z. (2023). The effect of personal learning models on self-confidence and learning outcomes to play soccer in extracurricular men's soccer. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 864–873. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.25060>
- Schillings, M., Roebertsen, H., Savelberg, H., & Dolmans, D. (2023). A review of educational dialogue strategies to improve academic writing skills. *Active Learning in Higher Education*, 24(2), 95–108. <https://doi.org/10.1177/1469787418810663>
- Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155, 104915. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>
- Stoeckel, T., McLean, S., & Nation, P. (2021). Limitations of size and levels tests of written receptive vocabulary knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 43(1), 181–203. <https://doi.org/10.1017/S027226312000025X>
- Suryadi, S. (2022). The impact of Chinese whisper game and vocabulary mastery on students'

speaking skill. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(2), 137–146.
<https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.54833>

Tianyi, L. (2025). Research on digital entertainment media in English writing e-learning system based on interactive game learning method. *Entertainment Computing*, 52, 100855.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100855>

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement, and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

Zhou, S., & Bakhir, N. M. (2025). Interdisciplinary art learning through artistic digital game-based learning (DGBL): Evaluating learning outcomes and processes among science and engineering students. *Empirical Studies of the Arts*, 43(1), 584–617.
<https://doi.org/10.1177/02762374241246948>