

PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN GAMES UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA SMP AWALUDDIN

**Sahrawi¹, Maliqul Hafis², Dian Shinta Sari³, Desi Sri Astuti⁴,
Senny Wiyanti⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Pontianak
Jalan Ampera No. 88 Pontianak Kota
e-mail: awihasanah@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh program studi pendidikan bahasa inggris IKIP-PGRI Pontianak di sekolah SMP Awaluddin kelas dua. Kegiatan ini merupakan sebuah bentuk pelayanan terhadap masyarakat khususnya disekolah sebagai bentuk implementasi dari kewajiban yang terdapat dalam tri dharma perguruan tinggi. Metode yang digunakan berupa pengajaran kosakata bahasa inggris menggunakan *games* didalam kelas. Hasil dari kegiatan PKM menunjukkan bahwa peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan mengingat kosakata selama proses belajar mengajar, efektifitas kegiatan belajar mengajar dapat dipantau oleh guru, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias yang tinggi, materi dapat disampaikan secara menarik oleh pengajar, dan topic dalam materi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan tersebut membuat interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Kosakata, Games

Abstract

Community service activities (PKM) undertaken by English education study program of IKIP-PGRI Pontianak at Junior High School of Awaluddin in the second class. This activity is as a kind of services toward society especially at school. The program is a part of implementation to conduct the obligation of tri dharma perguruan tinggi. The method was teaching English vocabularies by using games in the classroom. The result showed that the learners can easily understand and remember the vocabulary during the learning process, the effectiveness of teaching and learning activities can be monitored by the teacher, students can follow the learning with high enthusiasm, the material can be delivered interestingly by the teacher, and the material is also close to the students' daily life. These activities made the interaction and communication between teachers and students became more active, so the students became more motivated during the learning process.

Key Words: English language, Vacabulary, Games

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik maka seseorang bisa lebih mudah dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Dengan kata lain,

penguasaan sebuah bahasa sangatlah penting, terutama bahasa inggris karena bahasa ini merupakan bahasa internasional, artinya seseorang yang memiliki kemampuan bahasa inggris yang baik dapat berkomunikasi secara lebih mudah dengan masyarakat internasional. Terdapat beberapa faktor dalam menguasai sebuah bahasa. Alqahtani (2015:21); Erkaya dan Drower (2012:81) dan Ahmadi, et al (2012:186) mengatakan bahwa salah satu faktor sangat penting yang harus dikuasai seseorang dalam belajar bahasa adalah kosakata (*vocabulary*). *Vocabulary* merupakan pengetahuan tentang kata dan artinya (Alizadeh, 2016:22). Oleh karena itu, Linse (2005) dalam jurnal Khorasgani dan Khanehgir (2017:90) menekankan bahwa penguasaan *vocabulary* yang baik mempengaruhi seseorang menguasai sebuah bahasa.

Kemampuan bahasa inggris juga sering dijadikan sebagai persyaratan ketika hendak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun ketika melamar kerja. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris (Hanifia, 2013:81). Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia dalam menghadapi persaingan global yang semakin hari semakin ketat. Salah satu upaya tersebut adalah pembelajaran bahasa inggris di Indonesia sudah mulai dikenalkan sejak SD hingga perguruan tinggi. Hal tersebut dilakukan agar siswa menjadi lebih terbiasa berhadapan dengan bahasa asing tersebut. Harapan dari utamanya adalah siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa. Dengan kemampuan yang baik maka seseorang akan dapat berinteraksi secara baik pula dengan dunia internasional.

Usaha lain yang dapat dilakukan agar siswa dapat menguasai bahasa inggris adalah guru diharapkan dapat menggunakan cara yang efektif dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki tanggung jawab dalam menyajikan cara mengajar dan memotifasi para peserta didik yang menarik dan atraktif (Bakhsh, 2016:120). Proses belajar mengajar yang baik dapat diciptakan dengan metode yang menarik dan sesuai dengan cara belajar peserta didik. Setiap orang memiliki cara yang berbeda dalam belajar (Fauziati, 2010: 133). Dengan menggunakan

cara belajar yang menyenangkan, guru dapat membantu siswa mempermudah memahami materi ajar. Oleh karena itu, menggunakan metode mengajar bahasa Inggris yang tepat dan menarik akan sangat membantu peserta didik meningkatkan antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran bahkan mereka akan memahami pelajaran dengan motivasi yang tinggi. Bakhsh (2016:123) menekankan bahwa mengajar menggunakan *games* tidak hanya dapat memotivasi peserta didik tetapi juga dapat meningkatkan minat mereka dalam menggunakan bahasa yang sedang dipelajari.

Seperti halnya sekolah-sekolah menengah pertama lain di Indonesia, SMP Awaluddin juga harus mempersiapkan peserta didik dengan kemampuan yang siap bersaing dan melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Merupakan sebuah komitmen guru secara umum untuk memberikan kepada para peserta didik cara belajar yang tepat dan efektif agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Oleh karena itu, ada hal penting yang juga harus dipertimbangkan secara matang oleh guru bahwa anak SMP memiliki kehidupan dimana keseharian mereka masih sangat kental dengan bermain. Anak-anak masih suka bersenang-senang dan bermain, oleh karena itu guru harus memilih metode mengajar yang paling tepat dalam memenuhi kebutuhan alami tersebut (Bakhsh, 2016:120). Sehingga mereka memerlukan metode mengajar dan strategi belajar yang benar-benar dapat menarik keinginan mereka untuk dapat berpartisipasi secara efektif.

Metode mengajar dan strategi belajar telah berkembang diseluruh dunia dimana tujuannya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik (Wang, *et al.* 2011: 128). Penerapan cara mengajar dan belajar yang menarik tetapi tetap dapat mencakup skil-skil dasar yang sangat berguna untuk menunjang kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan sangatlah penting untuk dipertimbangkan. Adapun metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini berupa *games*. Penggunaan *games* dalam belajar dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi dengan antusias yang tinggi. Menurut Fauzi (dalam buku Harsono, 2014) "*games* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali

dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas kita”.

Sementara Beck dan Wade dalam buku Harsono (2014) juga menjelaskan bahwa *games* merupakan kegiatan untuk menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan pentingnya peran dari sebuah *games* dalam proses belajar mengajar, maka implementasi dari metode pengajaran dapat dimaksimalkan. Disamping itu, guru juga harus mempertimbangkan bentuk dan jenis *games* yang paling tepat agar bisa mencapai tujuan dari pembelajaran (Allshop & Jessel, 2015:15). Menurut Donmus (2010) dalam jurnal yang ditulis oleh Chalak dan Ahmadi (2017:78) *games* edukasi merupakan sebuah aktifitas dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguatkan pengetahuan sebelumnya dengan mengulang melalui kondisi yang lebih menyenangkan. Adapaun *games* yang akan digunakan dalam pengajaran bahasa inggris ini terdiri dari *hangman games*, *simons says games*, dan *observed and remember games*. Semua *games* ini merupakan aktifitas yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa inggris.

Penguasaan bahasa inggris dapat dibantu melalui metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menarik keinginan mereka untuk belajar secara efektif. Metode belajar yang mampu membawa siswa kedalam dunia mereka sehingga dapat mencapai target yang telah ditentukan oleh pihak guru dan siswa. Program pelatihan belajar bahasa inggris yang menarik ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam memotivasi diri dan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki.

METODE

Kegiatan ini merupakan sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dimana tim dari program studi pendidikan bahasa inggris melakukan pengajaran menggunakan *hangman games*, *simons says games*, dan *observed and remember games* terhadap siswa SMP Awaluddin kelas II untuk membantu mereka menghafal kosakata dan meningkatkan motivasi dalam belajar khususnya

mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa lebih merasa tertarik untuk belajar kosakata baru dalam bahasa Inggris. Sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat di hari pertama diawali dengan kata sambutan dari ketua kegiatan yaitu Sahrawi, M.Pd, sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh Bapak Ismail, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Awaluddin. Pada hari pertama kegiatan, para peserta diberi gambaran umum tentang bahasa Inggris serta cara belajar bahasa Inggris yang menarik. Kegiatan disesi I ini disampaikan oleh Desi Sri Astuti, M.Pd sebagai pemateri pertama dengan menggunakan *hangman game*. Sebelum pembahasan materi, para peserta didik di tes (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan dasar bahasa Inggris yang mereka miliki sebelum mengikuti proses belajar mengajar menggunakan *games*.



Gambar 1. Pemateri menjelaskan gambar yang ditampilkan dari proyektor

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sesi ke II tetapi masih di hari yang

sama untuk membahas materi lanjutan tentang belajar kosakata bahasa inggris menggunakan *simons says game*, kegiatan ini dilakukan untuk menambah minat dan memperkaya pengetahuan siswa dalam belajar kosakata bahasa inggris. Kegiatan disampaikan oleh Senny Wiyanti, M.Pd.



Gambar 2. Pemateri menunjukkan kartu yang telah disiapkan

Adapun sesi terakhir berupa pembelajaran menggunakan *observed and remember games* yang disampaikan oleh Ibu Dian Shinta Sari, M.Pd. Kegiatan ini berlangsung di hari kedua. Selama proses pembelajaran berlangsung, pemateri juga membahas kosakata dengan menggunakan beberapa video yang ditampilkan melalui proyektor selama berada di kelas, serta alat peraga yang lain untuk mempermudah pemahaman siswa yaitu dengan menunjukkan beberapa gambar kepada peserta didik. Setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan, maka pemateri melanjutkan ke tahap akhir berupa post test untuk mengetahui perubahan yang dialami oleh peserta didik. Kegiatan pada hari pertama dan kedua dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah disiapkan sebelumnya.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta PKM dan Pemateri

Peserta yang mengikuti kegiatan proses belajar mengajar ini merupakan siswa siswi kelas 2 SMP Awaluddin yang berjumlah 22 orang. Peserta terdiri dari 10 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah juga ditemukan bahwa sekolah mitra mengalami kendala dalam memperoleh siswa baru, oleh karena itu, menjaga jumlah peserta didik bagi pihak sekolah adalah tugas tersendiri yang harus ditingkatkan setiap guru. Dengan kata lain, setiap guru juga memiliki sebuah tanggung jawab untuk terus memperbaiki citra sekolah agar bisa menarik minat pihak luar untuk mendaftarkan anak mereka disekolah tersebut. Karena sebagian besar siswa hanya berasal dari daerah sekitar sekolah dimana sebagian dari mereka ada yang menggunakan sepeda motor dan ada juga yang berjalan kaki untuk berangkat ke sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelayanan dengan tema Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan *Games* Untuk Menarik Minat Belajar Anak SMP Awaluddin telah selesai diselenggarakan pada hari Rabu, 7-8 Februari 2018 yang berlokasi di gedung sekolah SMP Awaluddin, Jalan Perintis, Desa Pal IX, Kabupaten Kubu Raya, provinsi Kalimantan Barat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh program studi pendidikan bahasa inggris IKIP-PGRI Pontianak di sekolah SMP Awaluddin merupakan bentuk implementasi dari tri dharma perguruan tinggi terhadap sekolah. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut: peserta didik dapat memahami dan menghafal kosakata secara lebih mudah ketika belajar bahasa inggris menggunakan *games*. Bakhsh (2016:124) mengatakan bahwa proses belajar mengajar kosakata menggunakan *games* dapat membantu anak-anak belajar secara efektif. Pemateri dapat memantau aktifitas pembelajaran secara lebih efektif meskipun kondisi kelas sering rebut dikarenakan aktifitas yang dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, Brown (2001) mengatakan dalam jurnal Bakhsh (2016:124) mengatakan bahwa guru harus mengetahui karakteristik dari masing-masing peserta didik agar kondisi kelas tetap dapat menyenangkan. Peserta didik mengikuti kegiatan secara antusias. Hasil pembelajaran ini juga didukung oleh pendapat Bakhsh (2016:123) bahwa *games* dapat membuat peserta didik menjadi aktif ketika kegiatan yang dilakukan fokus pada aktifitas mereka. Materi disampaikan secara menarik oleh pengajar. Mengajar menggunakan *games* merupakan metode yang menarik (Bakhsh, 2016:124). Topik dalam materi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga menjadikan *games* yang digunakan terasa lebih mudah dipahami. *Games* juga menjadi teman belajar dan bermain yang menyenangkan dalam mencapai target pembelajaran. Oleh karena itu, Rusiana dan Nuraeningsih (2016: 194) mengatakan bahwa penggunaan *games* perlu mempertimbangkan kesenangan dan hasil yang dicapai dalam pembelajaran.

Selain itu, *games* yang digunakan juga menjadikan waktu belajar peserta didik menjadi lebih efektif dimana proses penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja. Hal yang paling penting adalah terjadinya proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

Games yang digunakan selama proses pembelajaran dapat memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh siswa sehingga dapat mendukung proses belajar

mengajar. Dengan kata lain, mengajar menggunakan *games* dapat meningkatkan kosakata peserta didik melalui cara yang alami (Atake, 2003; Deng, 2006). Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar sebagaimana yang telah direncanakan oleh panitia. Keberhasilan ini dapat dilihat dari komponen-komponen di atas serta sikap siswa yang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris selama berada di dalam kelas. Sehingga diharapkan penggunaan *games* ini dapat diterapkan juga untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu, tujuan untuk membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Inggris dapat dicapai secara efektif dengan didukung oleh manajemen dan pengelolaan kelas yang baik (Allshop & Jessel, 2015: 15).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M.R., Ismail, H.Z., & Abdullah, M.K.K. (2012). Improving vocabulary learning in foreign language learning through reciprocal teaching strategy. *International journal of learning & development*. Vol. 2, No. 6.
- Alizadeh, I. (2016). Vocabulary teaching techniques: A Review of common practices. *International journal of research in English education*. Vol. 1, No.1.
- Allshop, Y & Jessel, J. (2015). Teachers' Experience and Reflections on game-based learning in the primary classroom: views from England and Italy. *International journal of game-based learning*, 5(1).
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International journal of teaching and education*. Volume III, No. 3.
- Atake, K. (2003). Using games to teach English in Japanese junior high school. Retrived November 3, 2009 from ERIC Database. (ERIC Document Reproduction Service No. ED479748).
- Chalak, A. & Ahmadi, B. (2017). Integration of serious games in teaching English as a foreign language to Iranian children. *International journal of foreign language teaching and research*. Volume 5, Issue 17.
- Bakhsh, S.A. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English language teaching*. Volume 9, Number 7.

- Deng, Q.H. (2006). A study of using games in primary school English teaching. Unpublish master's thesis, Northwest Normal University, Shensi Province, China.
- Erkaya, O.R & Drower, I.S. (2012). Perception of an EL learner on vocabulary development. *International journal of special education*. Vo. 27, No 1.
- Fauziati, E. (2010). *Teaching English as a foreign language (TEFL)*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Hanifia, F.N. (2013). The use of vocabulary journal in enriching students' vocabulary mastery and the students' attitudes toward its use. *The journal of English and education*. 1(1).
- Harsono, M. (2014). *Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja*. Surya University.
- Khorasgani, A.T. & Khaneshgir, M. (2017). Teaching new vocabulary to Iranian young FL learners: using two methods total physical response and key word method. *International journal of language education and teaching*. Vol. 5, Issue 1.
- Rusiana & Nuraeningsih. (2016). Teaching English to young learners through traditional games. *Journal of language and literature*. X/2.
- Wang, Y., Shang, H., & Briodi, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International journal of learning & development*. Volume 1, No. 1.