

PENGGUNAAN GAME BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN VOCABULARY SISWA

**Alfina Gustiany Siregar, Frida Dian Handini, Tania Mauluddya,
Witaren Laia, Wahyu Gideon M Gultom
Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Quality Berastagi
Email: alfina@uqb.ac.id**

Abstrak

Bahasa Inggris masih dianggap sulit pelajaran yang sulit bagi sebagian siswa. Hal itu bisa terjadi karena keterbatasan pengetahuan akan *vocabulary*, *grammar*, *speaking*, *listening*, *reading* dan *writing*. Oleh karena itu diperlukan media untuk membuat siswa tertarik mempelajari Bahasa Inggris, terutama *Vocabulary*. Dengan mendapat *vocabulary* yang banyak, maka siswa akan cenderung mudah untuk mempelajari aspek Bahasa Inggris lainnya. Salah satu media yang digunakan ialah bermain game. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menggunakan media game untuk meningkatkan *vocabulary* siswa. Siswa cenderung senang ketika bermain game, jadi media game dalam mempelajari *vocabulary* akan meningkatkan pengetahuan *vocabulary*, itulah Game yang digunakan ialah "Guess The Word" dan "Who am I". Kegiatan ini yaitu, memperkenalkan cara bermain games, memberikan penjelasan cara bermain games, mengenalkan *vocabulary* yang terdapat dalam games, memberikan contoh pelafalan *vocabulary* yang benar. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, bermain game menggunakan *vocabulary* Bahasa Inggris memberikan dampak yang positif yaitu siswa merasa antusias ketika bermain game dan meningkatkan *vocabulary* mereka. Dengan demikian pengabdian masyarakat di Rumah Qur'an Arfan Syarifah Medan berjalan dengan baik dan lancar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game, *Vocabulary*

Abstract

English is still considered difficult lessons for some students. This can happen because of limited knowledge of vocabulary, grammar, speaking, listening, reading and writing. Therefore, media is needed to make students interested in learning English, especially Vocabulary. By getting a lot of vocabulary, students will tend to be easy to learn other aspects of English. One of the media used is playing games. This service activity aims to use game media to improve student vocabulary. Students tend to be happy when playing games, so game media in learning vocabulary will increase vocabulary knowledge, that's the games used are "Guess The Word" and "Who am I". This activity is to introduce how to play games, provide explanations on how to play games, introduce the vocabulary contained in games, provide examples of correct vocabulary pronunciation. Based on observations during the activity, playing games using English vocabulary has a positive impact, namely students feel enthusiastic when playing games and improve their vocabulary. Thus, the community service at the Rumah Qur'an Arfan Syarifah in Medan went well.

Keywords: Learning Media, Games, *Vocabulary*

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Bahasa Inggris merupakan salah satu Bahasa internasional yang diajarkan di sekolah dari mulai tingkat sekolah dasar hingga tingkat menengah atas. Keahlian berbahasa asing ini memang diperlukan untuk menguasai ilmu pengetahuan, dan memiliki pergaulan yang luas dan karir yang baik. Oleh karena itu semua orang termotivasi untuk belajar dan ahli dibidang ini. Namun sayangnya, pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Hal ini dikarenakan oleh siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Permasalahan ini menjadi tantangan yang besar bagi guru, khususnya guru di sekolah dasar dimana anak belajar Bahasa Inggris dari mulai hal yang paling dasar. Guru dituntut kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru harus menggunakan strategi, teknik, media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang memuat masalah dan solusi serangkaian cara, upaya dan siasat yang dilakukan oleh guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal kepada para siswa. Hamzah (2009) menyatakan bahwa teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Slameto (1991) menjelaskan teknik pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran). Dengan kata lain, teknik pembelajaran merupakan suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar mengajar yang telah diidentifikasi (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal. Ada banyak teknik yang dapat dilakukan guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris. Pemilihan teknik tersebut tentu dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya materi yang akan diajarkan dan subjek yang akan dibelajarkan. Dalam hal ini, materi yang akan diajarkan adalah *vocabulary* bagi siswa sekolah dasar. Bagi siswa yang masih sekolah dasar, bermain masih merupakan satu aktivitas yang pasti dianggap menarik. Menurut Anggara (2010) game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan

memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Oleh karena itu, teknik bermain game berbahasa Inggris dianggap efektif digunakan dalam mengajarkan *vocabulary* pada siswa sekolah dasar. Banyak ahli yang memberikan definisi tentang games/permainan. Salah satunya Rumbold yang dikutip Bennet (2005) menyatakan bahwa "Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka. Melalui permainan, anak-anak melakukan eksplorasi, menerapkan dan menguji hal-hal yang mereka ketahui dan dapat mereka lakukan." Hal senada disampaikan oleh Hadfield (1987) yang mengatakan bahwa "A game is an activity with rules, a goal, and a element of fun. Games become a good way of practicing language, for they provide a model of what learners will use the language in real life in future." Permainan memiliki aturan, tujuan dan adanya unsur kegembiraan ketika dilakukan. Aturan dalam permainan biasanya ditentukan oleh orang yang memegang otoritas seperti guru atau dosen atau bisa dibuat dengan kesepakatan bersama. Dengan permainan, anak mengeksplorasi kemampuan berbahasanya yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bennet (2005) memberikan ciri atau identifikasi tentang games yaitu: 1) dari aspek waktu, game memberikan kisaran waktu antara 1-30 menit visual atau verbal; 2) games membutuhkan sedikit biaya karena tidak ada yang selalu harus dibeli dan tidak ada yang harus disewa atau dipesan, bahkan ada games yang tidak membutuhkan biaya; 3) games bercirikan partisipatif yang diwujudkan dengan keterlibatan secara fisik (termasuk gerakan) maupun fisiologis (perhatian secara mental dan visual); 4) membutuhkan alat bantu adalah karakter games berikutnya dan beberapa games memakai alat-alat sederhana untuk menambah kesan realisme pada kegiatan; 5) beresiko rendah dan adaptasi yang mudah; 6) tingkat keberhasilan cukup tinggi dalam mencapai tujuan tertentu dan lebih metode ditulis tidak melebihi 1000 kata menjelaskan mengenai tahapan-tahapan solusi yang ditawarkan. dari itu, games yang baik dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada hal yang berlainan; dan 7) games berfokus pada satu hal dan berorientasi pada persoalan tertentu. Untuk memilih permainan yang digunakan dalam pengajaran bahasa, Hadfield (1987) memberikan beberapa saran, yaitu: 1) a game must be more than just fun; 2) a game should involve 'friendly' competition; 3) a game should keep all the students involved and interested; 4) a game should encourage students to focus on the use of language rather than on the language itself; dan 5) a game should give students a chance to learn, practice, or review specific language material. Dari games yang dilakukan siswa/mahasiswa, menurut Woolard (1995) ada banyak manfaat yang dapat diambil, yaitu: 1) games are a welcome break from the usual routine of the language class; 2) they are motivating and challenging; 3) learning a language

requires a. great deal of effort. Games help students to make and sustain the effort of learning; 4) games provide language practice in the various skills-speaking, writing, listening, and reading, 5) they encourage students to interact and communicate; dan 6) they create a meaningful context for a language use.

I.2. Permasalahan Mitra

Sasaran program ini ditujukan kepada siswa-siswi Rumah Qur'an Arfan Syarifah. Dimana selain mengaji mereka juga diajarkan Bahasa Inggris. Siswa merasa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran dan kurang termotivasi. Sehingga dibutuhkan media untuk melakukan pembelajaran *vocabulary* menjadi lebih menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa akan *vocabulary* Bahasa Inggris.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa menggunakan media game agar siswa tidak merasa monoton dan antusias mengikuti pelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mengalami peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program Universitas Quality Berastagi dan dilaksanakan oleh Dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Quality Berastagi dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam *vocabulary*. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada proses evaluasi dengan melibatkan guru dan siswa di Rumah Qur'an Arfan Syarifah. Perencanaan dimulai dengan analisis situasi di sekolah tersebut kemudian mengajukan proposal ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Quality Berastagi dan mengurus surat izin dengan pihak tersebut. Selanjutnya tahap sosialisasi dan audiensiakan diadakan diruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah. Kemudian dilakukan tahapan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan teknik bermain game Bahasa Inggris yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemudian tahap evaluasi akhir, observasi dan evaluasi hasil yang dicapai serta kendala yang ditemukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian merefleksikan hasil dan kendala yang ditemukan selama kegiatan untuk dilakukan tindakan selanjutnya guna mendapat tujuan yang telah direncanakan. Adapun rencana kegiatan dalam sosialisasi permainan game Bahasa Inggris dalam peningkatan kemampuan

vocabulary anak terdiri dari beberapa tahapan, yaitu; 1. Memperkenalkan permainan game Bahasa Inggris pada anak, 2. Memberikan penjelasan tentang bagaimana cara bermain game tersebut, 3. Memberikan penjelasan tentang perbendaharaan katakata dalam game., 4. Memberikan contoh bagaimana pelafalan dalam Bahasa Inggris yang benar, dan 5. keberlanjutan program ini dengan melakukan evaluasi guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan teknik bermain game berbahasa Inggris dikelas agar pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang pertama dilakukan ialah mengajak siswa untuk memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris. Ada beberapa siswa yang merasa malu-malu tapi ada juga yang bersemangat. Hal ini dilakukan agar dosen mengenal siswa dan siswa tidak kaku ketika mengikuti game nantinya. Hal itu dapat terlihat pada gambar 1.



Gambar 1.

Setelah itu, siswa melakukan game “*Guess the Word*”. Mereka akan berbaris berkelompok. Siswa terdepan akan memilih kertas yang berisi kata yang akan dibisikkan ke siswa kelompoknya (gambar 2).



Gambar 2.

Lalu siswa tersebut membaca kata dalam Bahasa Inggris yang telah dipilih dalam hati lalu membisikkannya ke siswa dibelakangnya. Begitu seterusnya hingga ke siswa terakhir. Lalu siswa terakhir akan mengucapkan kata yang didengarnya. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3.

Satu kelompok benar dan yang lainnya salah. Lalu para siswa akan mengucapkan kata yang benar Bersama-sama, sehingga mereka bisa mengucapkannya dengan benar dan tau arti dari kata tersebut. Setelah itu, game kedua yaitu “*Who am I*”. Beberapa siswa akan diberikan kata yang berisi “*occupation*” atau pekerjaan dalam Bahasa Inggris. Lalu siswa akan memperagakannya, siswa yang lainnya menebak apa jenis pekerjaannya dalam Bahasa Inggris. Terlihat pada gambar 4.



Gambar 4.

Selama kegiatan, terlihat respon yang positif dari siswa ketika mengikuti game. Siswa juga merasa antusias ketika melakukan game “*Guess the Word*” dan “*Who am I*”. Hal tersebut menambah *vocabulary* Bahasa Inggris siswa. Diharapkan guru menggunakan media game lain untuk materi pembelajaran yang lain.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian di Rumah Qur’an Arfan Syarifah mencakup beberapa aspek yaitu: penggunaan Game yang menarik seperti “*Guess the Word*” dan “*Who am I*” memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami *vocabulary* Bahasa Inggris terutama pada tingkat *listening* dan *speaking*. Menebak kata yang diucapkan oleh teman, membuat siswa untuk mengucapkan pelafalan kata-kata dalam Bahasa Inggris dengan benar agar temannya bisa paham. Hal tersebut juga melatih *listening skill* para siswa. Games membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga para siswa antusias, menjadi lebih produktif dan tentunya meningkatkan *vocabulary* siswa. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang direncanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara. (2010). *Ultimare Game Desain Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta: Andi.
- Bennet, Neville. (2005). *Teaching through Play*. Jakarta: Grassindo.
- Hamzah, B. U. (2009). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haldfield, Jill. (1987). *A Collection of Games and Activities for Intermediate and Advanced Students of English*. England: Longman.
- Handriyantini, Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. e-Indonesia Initiative 2009: Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia.
- Slamet. (1991). *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Woolard, George. (1995). *Lesson with Laughter*. Edinburgh: Commercial Colour Press.