

PENERAPAN *GUESSING GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SDN 101808 CANDIREJO KECAMTAN BIRU BIRU

Yugi Diraga Prawiyata., S.Pd., M.Hum.

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Kampus A Jalan Garu II No. 93 Kampus B Jalan Garu II No. 02

Kampus C Jalan Garu II No.52

E-mail: yugidiragaprawiyata@gmail.com

Abstract

This article deals with applying guessing game to improve students' English vocabulary. Guessing game is a game in which an individual or a team tries to answer a question that has been given several keywords related to the vocabulary. The concept of guessing game can be applied in teaching, which is by using interrogative sentence begun with question word "what" or "who". There are various ways or media which can be applied in guessing game, but in this activity the writer limits to only three alternatives, namely ABC games, flash cards, and hangman games. Applying various guessing games in English teaching and learning are expected to be an effective and fun way to create vocabulary repetition for students.

Keywords: guessing game, vocabulary

Abstrak

Artikel ini berhubungan dengan penerapan *guessing game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. *Guessing game* adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kosakata yang dimaksud. Konsep *guessing game* yang umum dapat diterapkan dalam pengajaran, yaitu dengan menggunakan kalimat tanya yang diawali dengan kata "what" atau "who". Ada beragam cara atau media yang bervariasi yang dapat diaplikasikan dalam *guessing game*, tapi dalam pengabdian ini pengabdian membatasi hanya pada tiga alternatif saja, yaitu *ABC game*, penggunaan *flash card*, dan *hangman game*. Penerapan *guessing game* yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris diharapkan merupakan salah satu cara yang efektif dan menyenangkan untuk membuat pengulangan kosakata bagi siswa.

Kata kunci: guessing game, kosakata

1. PENDAHULUAN

Pemahaman kosakata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Bahasa apapun di dunia ini termasuk bahasa Inggris sudah pasti memiliki ribuan kata. Sayangnya dewasa ini ditemukan banyak siswa yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing tidak mengetahui seluruh kata tersebut karena terlalu banyak yang

harus dikuasai. Permasalahan lain yang dihadapi dalam belajar kosakata bahasa Inggris adalah bahwa mereka mempelajari sebuah kosakata baru namun mereka cenderung melupakan apa yang mereka telah pelajari setelah mempelajarinya.

Ada banyak cara untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Salah satu cara terbaik yang sederhana adalah melalui permainan. Dalam kesempatan ini, pengabdian berfokus pada penerapan *guessing game* untuk

meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa di dalam kelas. *Guessing game* adalah permainan di mana pemainnya harus menebak jawaban dengan benar. *Guessing game* ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, terlebih disaat siswa sudah mulai bosan dengan cara konvensional yang mungkin pada setiap pertemuan selalu diterapkan oleh guru. Jika seorang guru tidak bisa mengendalikan dan atau mengganti suasana bosan tersebut; maka sudah pasti para murid kian pusing dan malas untuk belajar bahasa Inggris.

Oleh karena itu, harus ada cara lain agar seorang guru dapat menyejukkan suasana tersebut. Salah satunya dengan penerapan *Guessing Game* ini, yakni dengan meminta siswa untuk menebak sesuai dengan tema-tema menarik yang sudah ditentukan sebelumnya oleh guru, sehingga bisa menarik dan membuat siswa turut terlibat di dalam aktifitas belajar tersebut.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pendekatan

Pada kegiatan pengabdian di bidang pendidikan ini, bentuk kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan rebug-pendapat dengan Kepala Sekolah SDN setempat, untuk memilih khalayak sasaran.
2. Membuat Proposal.
3. Melaksanakan kegiatan pelatihan, dengan metode transfer ilmu dan praktek langsung.

2.2 Metode Pelaksanaan Pelatihan

Pada metode pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan pendidikan karakter di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat beberapa tahapan:

1. Tahap pendahuluan. Di dalam tahap ini kita mempersiapkan surat izin dengan pihak terkait, mempersiapkan tempat pelatihan, mempersiapkan alat dan bahan.
2. Tahap sosialisasi dan audiensi. Sosialisasi mengenai penyuluhan dan pelatihan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa pihak terkait, mulai Kepala Sekolah hingga guru-guru bidang studi dan staff pendidik sebagai peserta penyuluhan (pelatihan).
3. Tahap pelatihan. Berupa kegiatan pelatihan dan penyuluhan tentang penerapan *guessing game* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris; dimulai dari presentasi materi serta pelatihan bagaimana menuangkan nilai-nilai karakter di dalam kegiatan belajar-mengajar Bahasa Inggris.
4. Tahap tanya-jawab. Di mana di dalam bagian terakhir ini para peserta diperkenankan untuk menanyakan segala hal terkait dengan materi yang disampaikan dan juga sumbang saran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kosakata

Menurut KBBI (2003:597), "Kosakata merupakan perbendaharaan kata atau banyaknya kata-kata yang dimiliki suatu bahasa." Sedangkan menurut Kridalaksana (2018), "Kosakata ialah kata-kata yang merupakan perbendaharaan suatu bahasa." Kemudian Keraf (2000) mengatakan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang berada di dalam ingatan seseorang, yang akan

segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca.

Lebih lanjut Soedjito (1992:1) mendefinisikan bahwa kosakata adalah: a) semua kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, b) kata yang dipakai dalam suatu ilmu, c) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara, dan d) daftar kata yang disusun kamus disertai penyelesaian singkat dan praktis.

Dari beberapa definisi kosa kata diatas, bisa disimpulkan bahwa dalam belajar bahasa Inggris, kosakata sangat memiliki peranan penting. Semakin banyak kosakata yang kita miliki akan semakin mudah bagi siswa memahami pembicaraan atau tulisan orang lain dalam bahasa itu dan semakin mudah pula siswa dalam mengemukakan isi pikiran mereka dalam bahasa itu secara lisan maupun tulisan. Sebaliknya, semakin sedikit kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa, akan semakin sulit mereka memahami pembicaraan atau tulisan orang lain dalam bahasa Inggris dan akan semakin sulit pula mereka mengungkapkan isi pikiran dalam bahasa Inggris, secara lisan maupun tulisan.

3.2 Guessing Game

Banyak siswa menganggap bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran sulit dan membosankan. Untuk menghilangkan persepsi tersebut, diterapkanlah *game* bahasa Inggris. Penggunaan *game* ini dimaksudkan untuk mempermudah pembelajaran bahasa Inggris. *Game* ini juga merupakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Perkembangan ilmu dan teknologi mempermudah dalam pemilihan *game* belajar bahasa Inggris. Para guru bahasa Inggris bisa memilih *games* belajar bahasa Inggris dari internet

yang kemudian diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris. Dalam hal ini, salah satu *game* yang bisa diterapkan adalah lewat *guessing game*.

Guessing Game adalah sebuah permainan di mana peserta berkompetisi untuk mengidentifikasi beberapa hal atau benda yang belum jelas (Arti Kata, 2017). Definisi lain menyebutkan bahwa *guessing game* adalah permainan dimana tujuannya adalah menebak untuk menemukan beberapa jenis informasi, seperti sebuah kata, frasa, judul, atau identitas atau pun lokasi (Wikipedia, 2017). Sementara itu, Webster Dictionary menyebutkan bahwa *guessing game is a game in which the player has to correctly guess the answer — often used figuratively* (Permainan di mana pemain harus benar menebak jawabannya - sering digunakan secara kiasan).

Dari beberapa definisi yang telah disebutkan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *guessing game* adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kosa kata yang dimaksud.

3.3 Penerapan *Guessing Game*

Konsep *guessing game* yang umum dapat diterapkan dalam pengajaran, yaitu dengan menggunakan kalimat tanya yang diawali dengan kata WHAT atau WHO dan dilanjutkan dengan mendeskripsi menggunakan kalimat verba ataupun nomina, seperti *I am, It is..., I have... It can... It eats... It likes....* Tergantung pada benda atau objek yang dimaksud.

3.4 Variasi *Guessing Game*

Ada banyak metode menarik yang dapat menjadi alternatif belajar yang menyenangkan. Salah satunya adalah

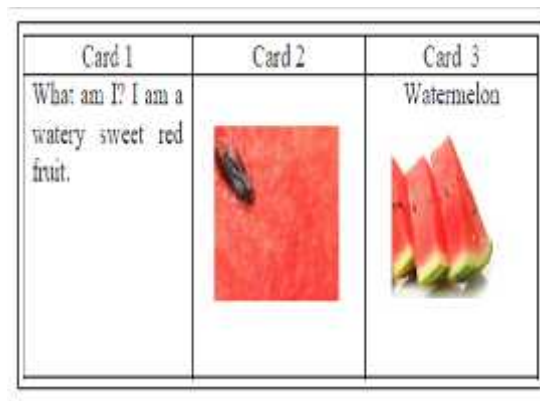
lewat beberapa jenis guessing games atau permainan menebak. Proses belajar sambil bermain tidak selalu identik dengan kegiatan anak kecil tapi cocok pula dipraktikkan untuk semua usia sebab metode seperti ini memberikan suasana belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif.

Ada begitu banyak cara atau media yang bervariasi yang dapat diaplikasikan dalam *guessing game*, tapi dalam pengabdian ini pengabdian membatasi hanya pada tiga alternatif saja, yaitu *ABC game*, penggunaan *flash card*, dan *hangman game*.

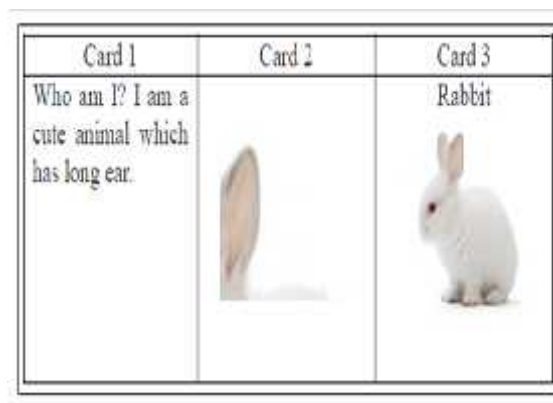
3.4.1 Flashcard

Flashcard atau kartu flash adalah sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka, pada salah satu atau di kedua sisinya. Kartu ini biasanya digunakan sebagai latihan siswa. Umumnya sebuah kartu bertuliskan pertanyaan pada salah satu sisinya, jawaban pada sisi yang lain. Flash card sering digunakan sebagai media untuk menghafal (Edufania, 2015).

Flashcard digunakan secara luas dengan berbagai model permainan. Dengan menggunakan flash card yang digunakan secara santai, siswa diharapkan tidak merasa terbebani dengan soal-soal yang diajukan. Secara fisik flash card biasanya berisi pertanyaan pada salah satu sisi, dan jawaban pada sisi lainnya. Guru memegang kartu dan menunjukkan kepada siswa salah satu sisi kartu yang berisi pertanyaan. Kemudian siswa merespon dan menebak dengan menjawab pertanyaan pada kartu yang ditunjukkan kepadanya tersebut. Agar semakin menarik, guru juga bisa menyisipkan potongan gambar untuk kata yang dimaksud.



Gambar 1.1 Contoh flashcard



Gambar 1.2 Contoh flashcard

3.4.2 ABC Game

Ini permainan sepanjang zaman, yang semua orang bisa memainkannya. Kalau kamu merasa orang Indonesia asli, pasti tahu sekali dengan permainan satu ini. Game ABC cukup bermodalkan jari tangan dan pengetahuan. Kemudian tentukan tema, gambrelng “ABC”, hitung hingga jari terakhir berhenti di huruf apa. Lalu, mulai sebutkan nama-nama benda atau orang sesuai tema yang sudah ditentukan sebelumnya di dalam daftar (Go Girl, 2016).

Misalnya berikut list-nya:

1. Food (P)
2. Animal (B)
3. Fruit (A)
4. Vegetable (C)
5. Occupation (D)

STUDENT A					
Food	Pet	Fruit	Vegetable	Occupation	Score
Pizza 5	Bat 10	Apple 5	Carrot 10	Doctor 5	25
STUDENT B					
Food	Pet	Fruit	Vegetable	Occupation	Score
Pancake 10	Bear 10	Avocado 10	Celery 10	Doctor 5	45
STUDENT C					
Food	Pet	Fruit	Vegetable	Occupation	Score
Pizza 5	Bee 10	Apple 5	Cucumber 10	Detective 10	40

Gambar 1.3 Contoh ABC Game

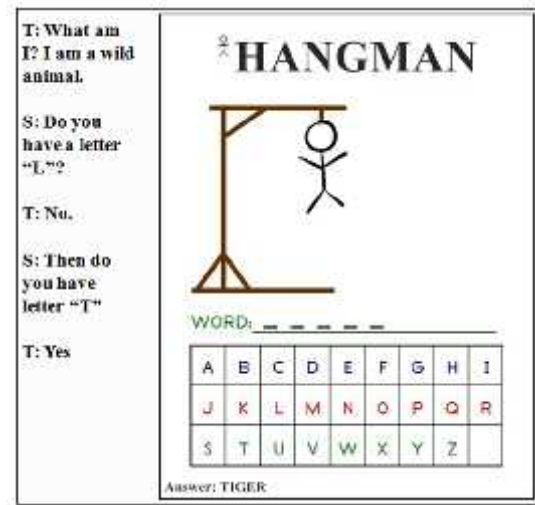
Siswa yang menebak dengan jawaban yang berbeda memperoleh skor 10, sementara untuk jawaban yang sama dengan siswa yang lainnya memperoleh skor 5. Terakhir, siswa yang memperoleh skor terbanyak menjadi pemenang.

3.4.3 Hangman Game

Hangman juga merupakan game tebak kata. *Hangman is a classic word game in which you must guess as many secret words as you can before time runs out.* Hangman adalah permainan kata klasik di mana Anda harus menebak sebanyak mungkin kata-kata rahasia yang Anda bisa sebelum waktu habis (<https://hangmanwordgame.com>).

Dalam hal ini guru lah yang memberi tebakan, sementara siswa menebak kata misteri tersebut *by suggestion letters*. Kata misterius tersebut digambarkan dengan *strip-strip* sebanyak jumlah kata misterius yang dimaksud. Setiap siswa salah menebak huruf, maka guru akan membentuk satu gambar berupa 1 lingkaran (kepala) dan beberapa garis (tangan, badan, kaki) sehingga terbentuklah gambar *hangman*. Permainan akan berakhir gagal jika kata misterius tidak terbak sampai akhirnya gambar *hangman* sudah terbentuk. Saat

itu dipastikan sang penebak kalah dan *game over*.



Gambar 1.4 Hangman Game

4. KESIMPULAN

Guessing game yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris diharapkan merupakan salah satu alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk membuat pengulangan kata bagi siswa. Menerapkan *guessing game* yang bervariasi, juga diharapkan dapat menyampaikan ide para siswa secara bebas dan semakin menambah perbendaharaan kosa kata mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Flashcard. Retrieved on 07 October 2015, from <https://www.edufunia.com/2015/10/pengertian-flashcard-dan-contoh-contohnya/>
- Guessing Game. Retrieved on 22 December 2017, from <https://artikata.com/arti-83905-guessing+game.html>
- Guessing Game. Retrieved on 22 December 2017, from (https://en.wikipedia.org/wiki/Guessing#Guessing_games)
- Guessing Game. Retrieved on 22 December 2017, from <https://www.merriam-webster.com/>

Hangman. Retrieved on 22 December 2017, from <https://hangmanwordgame.com>

Keraf, Gorys. 2000. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kosakata. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik (Edisi Keempat)*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Permainan-Permainan Fun Buat Ngisi Waktu Luang. Retrieved on 21 August 2016 from <http://www.gogirl.id/news/life/permainan-permainan-fun-buat-ngisi-waktu-luang-G70382.html>

Soedjito. (1992). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.