

BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI *BOARD GAME/CARD GAME*

Rini Fadhillah Putri, S.Pd.,M.Hum¹, Rizqy Fadhlina Putri, S.E.,M.Si²
University of Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan^{1,2)}

ABSTRAK

Mitra dalam program ini adalah Sekolah Dasar Swasta Islam Uli Arga yang terletak di Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. Alasan mengapa sekolah ini menjadi mitra adalah karena sekolah ini sekolah baru dengan jumlah 4 kelas. Untuk membuat sekolah ini berbeda dari yang lain dan untuk meningkatkan daya tarik bagi masyarakat untuk mengirimkan anak-anak mereka ke sekolah ini, maka penting untuk membuat faktor yang menarik agar tujuannya dapat tercapai. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik. Media yang bisa digunakan adalah *board game/card game*. Melalui media *board game/card game*, siswa akan diajak belajar kosa kata dalam bahasa Inggris sambil bermain sehingga akan mengurangi anggapan bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit. Persepsi siswa harus diubah dengan menerapkan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui *board game/card game*.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Board game*, *Card game*.

ABSTRACT

The partner in this program is the Uli Arga Islamic Private Primary School, located in Patumbak District, Deli Serdang Regency. The reason why this school became a partner because this school is a new school with a total of 4 classes. In order to make this school different from others and to increase the attractiveness for the community to send their children to school, it is important to make interesting factor so that the goal can be achieved. One way is by using interesting English learning media. The media that can be used is a board game/ card game. Through the board game /card game, the students will be learned vocabulary in English while playing so that there will reduce the assumption that learning English is difficult. Students' perceptions must be changed by implementing fun English learning through board game/card game.

Keywords : Learning Media, Board game, Card Game

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran masa kini harus menyesuaikan antara zaman dan generasinya. Generasi yang mendominasi dalam menikmati proses pembelajaran saat ini adalah generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir di pertengahan tahun 1990 sampai dengan tahun 2010. Generasi ini memiliki proses pembelajaran yang berbeda sehingga guru yang mengajar disarankan untuk lebih inovatif, atraktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pembelajaran. Media akan mendukung metode yang dipakai dalam pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Namun, sangat disayangkan, penggunaan media saat ini masih minim, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *board game/card game*. *Board game/card game* ini dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran di kelas. *Board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. *Board game* memiliki berbagai jenis yang

sangat banyak dan beberapa sudah sering dimainkan, seperti catur, ular tangga, monopoly dan lain-lain. Saat ini *board game* sudah menjadi salah satu alternatif media edukasi. Selain itu *board game* juga berguna untuk bersosialisasi bersama teman atau keluarga mengingat dunia digital semakin berkembang, tidak semua orang dapat bermain permainan digital, terutama orang tua sedangkan *board game* merupakan permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Permainan menggunakan papan permainan dan kartu-kartu sebagai komponen permainan. Target dari *board game* ini adalah anak usia 6-8 tahun. Pada masa ini anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum atau sesudahnya seperti, sikap tunduk pada peraturan-peraturan permainan yang tradisional, suka membandingkan diri dengan anak lain, kecenderungan memuji diri sendiri.

Guru dapat menggunakan *board game/card game* untuk melatih kemampuan berbahasa siswa di kelas. *Board game/card game* ini juga dapat digunakan sebagai pengalih aktivitas siswa dalam menggunakan gadget yang menyebabkan siswa tidak fokus dalam pembelajaran sehingga sulit mengingat materi yang diajarkan oleh guru dan biasanya memiliki semangat belajar yang menurun. Oleh karena itu, penggunaan *board game/card game* sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan pada perkembangan saat ini. Media *board game/card game* memiliki unsur edukasi didalamnya sehingga siswa menjadi bisa merasa *fun* dan antusias saat diberikan materi dalam proses pembelajaran. Alasan lain penggunaan *board game* ini adalah

seperti yang dijelaskan oleh Indriana “Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar. Selain itu permainan menggunakan media *board game/card game* juga membantu memberikan pemahaman dalam pembentukan karakter, kepribadian maupun pengetahuan dalam pembelajaran di sekolah.

Mempertimbangkan manfaat dari penggunaan board game/ card game dalam pembelajaran maka para guru dan kepala sekolah bersama dengan program kemitraan masyarakat (PKM) memandang perlu diadakannya kegiatan pelatihan di sekolah tersebut. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru dapat menggunakan board game/card game untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya bahasa Inggris, dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan.

2. METODE PELAKSANAAN

1. Tahap pendahuluan

Dalam tahap ini pengabdian mempersiapkan surat izin dengan pihak terkait, mempersiapkan tempat pelatihan, serta mempersiapkan alat dan bahan.

2. Tahap sosialisasi dan audiensi

Sosialisasi mengenai pelatihan penggunaan *boardgame/card game* dilakukan dengan cara mengumpulkan setiap guru yang berada di lingkungan Sekolah Dasar Swasta Islam Terpadu Uli Arga Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. Di awal pertemuan, peserta diberi penjelasan mengenai apa manfaat penggunaan *board game/card game* dalam pembelajaran sehingga penggunaan

media ini dapat menciptakan suasana yang atraktif dan menyenangkan.

3. Tahap pelatihan penggunaan board game/card game sebagai media pembelajaran

Tahapan ini berupa kegiatan pelatihan penggunaan *board game/card game* kepada guru-guru SD Swasta Islam Terpadu Uli Arga. *Board game* yang digunakan dalam edukasi ini adalah *board game* "Who is it?". *Board game* ini dapat dimainkan 2-6 pemain. Dalam *board game* ini, setiap akan diberikan kesempatan untuk menjelaskan ciri-ciri dari kartu yang ia dapatkan lalu pemain yang lain berusaha untuk menerka siapa yang dimaksud oleh pemain tersebut. Pemain harus menyebutkan *cluenya* dalam bahasa Inggris. *Board game* ini secara tidak langsung mengajarkan tentang karangan deskriptif yaitu karangan yang menjelaskan sesuatu secara detail dengan menggunakan lima panca indera.

Selanjutnya, untuk *card game* bisa dimainkan hingga 6 pemain, dalam permainan ini, pemain akan diasah daya ingatnya tentang dimana posisi kartu yang sama berada. Kartu dari *board game* ini bisa digunakan untuk mendeskripsikan gambar yang terdapat di kartu tersebut. Permainan ini dapat menambah kosa kata pemain dalam bahasa Inggris.

4. Tahap Evaluasi Akhir

Pada tahapan ini, guru diberi kesempatan untuk saling memberi masukan terhadap penggunaan *board game/card game*. Tahapan ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian dan memberi kesempatan kepada guru untuk mengekspresikan pendapat mereka guna pembelajaran yang lebih baik lagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memaparkan manfaat dari penggunaan media *board game/card game* pada guru-guru di Sekolah Dasar Swasta Islam Terpadu Uli Arga, guru-guru merasa tertarik untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran bahasa Inggris. Manfaat penggunaan media *board game/card game* adalah sebagai berikut: 1) menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, 2) menjadikan siswa lebih aktif, komunikatif dan tidak malu dalam melakukan sesuatu seperti salah dalam menjawab karena saat bermain mereka merasa seperti berkompetisi, 3) membantu siswa dalam memahami mengingat materi yang diajarkan, 4) mengasah kemampuan dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan sesuatu, 5) menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dan kejujuran antar siswa.

Penggunaan media *board game/card game* juga sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris agar pembelajaran terasa menyenangkan. Salah satu contohnya adalah *board game* "Who is it?". *Board game* ini berupa gambar-gambar orang dengan karakteristik yang berbeda. Setiap pemain harus dapat mendeskripsikan ciri-ciri dari gambar tersebut kepada lawan mainnya dalam bahasa Inggris sederhana. Secara tidak langsung, *board game* ini mengajarkan tentang karangan deskripsi dan juga akan menambah kosa kata dalam bahasa Inggris.

Media ini akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan atraktif dalam berkomunikasi dengan teman kelasnya sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang hidup. Hal ini juga membuat guru mudah

untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa karena penggunaan media yang tepat. Penggunaan media yang tepat juga akan membantu siswa dalam mengingat serta memahami topik yang sedang diajarkan. Selain meningkatkan *hardskill* siswa, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan *softskill* siswa diantaranya sikap saling menghormati, dan menumbuhkan sikap jujur pada siswa tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media *board game* sangat dianjurkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media dalam pengajaran bahasa Inggris harus lebih variatif dan atraktif guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media yang digunakan dalam disesuaikan dengan perkembangan zaman dan anak. Salah satu contohnya adalah *board game/card game* “*Who is it?*”. Permainan ini secara tidak langsung akan melatih dan memperkaya kosa kata siswa, karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk dapat mengkomunikasikan kartu yang ada padanya dalam bahasa Inggris. Mereka harus mampu mendeskripsikan gambar yang mereka dapat kepada lawan main mereka. Dengan menggunakan media *board game/card game* dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan siswa menjadi tertarik dan senang dalam belajar bahasa Inggris dan dapat memperkaya kosa kata bahasa Inggris mereka.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Raja Grafindo.
- Avianto, Yovita Febriana, Prasida, Tan Arie Setiawan. 2018. *Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game*. Jurnal Aksara Vol. 30 No. 1 Juni 2018
- Christian, I.V., dan T.A.S. Pariwisada. (2018). “Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School”. Jurnal *Prima Edukasia*, 6(1), hlm. 78– 80. Retrieved from doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v6i1.17148>
- Dewar, Gwen, Ph.D., 2009. Boardgames For Kids: Do They Make Kids Smarter?. <http://www.parentingscience.com/board-games-for-kids.html>.
- Manikmaya (2014, Juli 22). *Apa Sih Tabletop, Board dan Card Game itu?* Diunduh dari <http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, *Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru*. Jakarta.
- Miarso (2004). *Pengertian Media Pembelajaran Definisi Kegunaan, Model Taksonomi dan Pedoman Umum Proses Penggunaannya*. Diunduh dari <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-media-pembelajaran-definisi.html>

Viegas, J. (2012, Januari 19). *Board Games Originated as Elite Pastime*. Diunduh dari <http://news.discovery.com/history/art-history/board-games-history-romans-egypt-111206.htm>

Wijaya, Billiam, Wicandra, Obed Bima, Asthararianty. 2018

Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun. Artikel Ilmiah. Universitas Kristen Petra