

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA
INGGRIS MATERI “CLASS ROOM” MELALUI GAME GUESS THE
WORD (PERMAINAN TEBAK KATA) PADA SISWA SDN 106190
DUSUN 3 DESA KOTA PARI KECAMATAN PANTAI CERMIN,
SERDANG BEDAGAI**

Zulfitri¹⁾, Nurlaili²⁾

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah¹⁾

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah²⁾

zulfitri@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Mempelajari Bahasa Inggris menjadi sebuah kebutuhan yang penting di era yang serba teknologi yaitu Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Salah satu upaya dalam proses pengenalan bahasa Inggris di Sekolah Dasar yaitu dengan mempelajari dan menghafal kosa kata Bahasa Inggris yang dapat dilakukan oleh guru khususnya. Dengan belajar kosakata bahasa inggris akan menambah kemampuan kita mengingat. Salah satu cara atau metode untuk belajar meningkatkan kosakata bahasa inggris adalah dengan melalui game. Game adalah salah satu tools yang cukup efektif untuk diajarkan kepada anak- anak ketika ingin meningkatkan kosakata bahasa inggris mereka. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan cara bermain tebak kata melalui gerak tubuh kita. Dengan begitu kita akan belajar menghafalkan dan memahami pesan kata yang disampaikan. Semakin banyak menebak dengan benar, maka kita bisa mempelajari kosakata dengan menyenangkan. Maka dari itu metode permainan ini dapat diterapkan oleh guru di SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris didalam kelas.

Kata Kunci: Bahasa inggris, Kosa Kata, Permainan tebak kata, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Studying English has become an important requirement in the technological era, namely the Industrial Revolution 4.0 as it is today. One effort in the process of introducing English in elementary schools is by learning and memorizing English vocabulary that can be done by teachers in particular. Learning English vocabulary will increase our ability to remember. One way or method for learning to improve English vocabulary is through games. Games are one of the most effective tools to be taught to children when they want to improve their English vocabulary. This method aims to improve English vocabulary by playing guess words through our gestures. That way we will learn to memorize and understand the words conveyed. The more guesses are correct, then we can learn the vocabulary with fun. Therefore this game method can be applied by teachers at SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai in the process of learning English in the classroom.

Key Words : English Vocabulary, Game Guess The Word, Elementary School

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia bukanlah bahasa pertama (bahasa ibu) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya, bahasa Inggris hanyalah bahasa asing dan tidak semua orang menguasainya. Namun jika melihat fenomena yang terjadi belakangan ini, bahasa Inggris seolah-olah menjadi sebuah kebutuhan yang mendasar. Hal ini dapat dilihat dari maraknya *gadget* ataupun alat-alat yang dapat ditemui disekitar kita yang mana menggunakan bahasa Inggris sebagai petunjuk operasionalnya. Tentu sebagai bangsa yang besar, kita dituntut untuk dapat beradaptasi dan bahkan harus menguasai bahasa Inggris guna bisa bersaing dengan negara-negara lain. Realitas ini membuat guru dan orang tua berpikir bahwa kemampuan berbahasa Inggris harus dikuasai oleh pelajar dan anak-anak mereka.

Bagi masyarakat Dusun 3 Desa Kota Pari, Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai, pembelajaran Bahasa Inggris yang di perkenalkan sejak dini sangat signifikan, karena di desa ini terdapat sektor wisata yang perlu di kembangkan ini dapat di buktikan dengan adanya lahan mangrove, yang mana lahan ini belum ada pengembangan untuk di jadikan sektor wisata alam, kemudian desa ini juga berada dekat dengan laut dan pantai yang mana beberapa pantai yang berada di sekitar nya sudah di jadikan tempat wisata yang banyak di kunjungi oleh wisatawan lokal ataupun wisatawan asing. Untuk memajukan sektor wisata tersebut sudah sepatutnya masyarakat di desa ini memiliki keterampilan berbahasa Inggris yang memadai khususnya pemanfaatan bahasa lisan, agar dapat berkomunikasi dengan wisatawan asing. Di samping itu, masyarakat sangat sadar bahwa dengan kemampuan berbahasa Inggris aktif akan membawa dampak positif dalam kehidupan (*life skills*), oleh karena banyak lowongan pekerjaan utamanya dalam bisnis pariwisata serta pekerjaan lain yang menyaratkan kemampuan berbahasa Inggris.

Berdasarkan alasan di atas, dalam beberapa tahun terakhir, pengajaran Bahasa Inggris telah terfokus pada mengajar bahasa Inggris dari pada mengajarkan tentang Inggris Bahasa. Penekanannya bukan hanya pada kompetensi linguistik bahasa peserta didik tetapi juga pada pengembangan kemampuan komunikatif mereka. Agar kemampuan komunikatif peserta didik meningkat, guru perlu menciptakan skenario untuk mengajar bahasa secara dinamis, aktif dan menarik. Guru diharapkan mampu mengajarkan Bahasa Inggris dengan menggunakan metode- metode yang menyenangkan sehingga para siswa didik dapat menguasai ilmu Bahasa Inggris dengan mudah. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, para siswa sering menemukan beberapa masalah. Masalah yang sering ditemukan adalah bahwa bahasa asli mereka menyebabkan mereka sulit untuk menggunakan bahasa asing. Alasan lainnya adalah karena kurangnya motivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris karena Bahasa metode yang digunakan cenderung menggunakan metode yang membosankan/teori saja. Banyak teknik dapat diterapkan termasuk metode permainan tebak kata “ **Game Guess the Word**” karena banyak temuan penelitian mengatakan bahwa teknik ini efektif untuk digunakan dalam mengajar penguasaan kosa kata dalam Bahasa Inggris untuk usia anak-anak.

Salah satu aspek bahasa Inggris yang relevan untuk diperkenalkan kepada anak-anak khususnya di SD adalah kosa-kata (*vocabulary*). Tentunya hal ini sangat penting dan menjadi dasar seseorang dalam berbahasa. Seperti yang

diungkapkan oleh Tarigan (2012) bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kesempatan mereka untuk berbahasa. Dengan kata lain, ketika kita memperkenalkan kosa-kata bahasa Inggris kepada anak-anak, secara tidak langsung kita menjembatani mereka untuk terampil berbicara bahasa Inggris dimasa yang akan datang. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 106190 tersebut, pengenalan bahasa Inggris yang dilakukan baru dimulai pada tingkat kelas IV dan hal ini dartikan bahwa Pelajaran Bahasa Inggris termasuk pelajaran yang penting untuk di kuasai. Adapun yang diajarkan yaitu diawali dengan pengenalan kosa kata dalam Bahasa Inggris yang berhubungan dengan benda-benda di sekitar lingkungan sekolah. Selain hal tersebut diatas, didapatkan pula informasi mengenai proses pengenalan bahasa Inggris di SD tersebut menggunakan gambar sebagai media untuk memperkenalkan kosa kata dalam Bahasa Inggris

Identifikasi Dan Perumusan Masalah

Sesuai dengan analisis situasi di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas VI SDN 106190, masih bersifat monoton dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang terjadi diawali dengan penyampaian materi didominasi dengan metode ceramah, dilanjutkan mengerjakan soal-soal, dan ini terjadi setiap kali proses pembelajaran berlangsung.
2. Siswa kelas VI SDN 106190, masih kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dilanjutkan mengerjakan soal tanpa keaktifan siswa.
3. Motivasi belajar siswa kelas VI SDN 106190 dalam proses pembelajaran bahasa Inggris masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran bahasa Inggris masih berfokus pada pemanfaatan utama buku teks (textbook) sehingga pembelajaran menjadi kegiatan rutinitas yang dapat membosankan.
4. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional, yaitu guru menjadi figur aktif, mengajarkan pelafalan setiap kosakata, melalui latihan pengulangan (*drills*), dan kemudian menjelaskan makna setiap kosakata bahasa Inggris dengan menerjemahkan.

Bagaimana meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris melalui metode yang menyenangkan yaitu dengan metode permainan tebak kata “Game Guess the Word”.

Salah satu permasalahan yang terjadi pada Mitra SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai adalah Proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas VI SDN 106190, masih bersifat monoton dan kurang menarik. Hal ini yang menyebabkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris rendah atau kurangnya motivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris di dalam kelas, untuk itu tim pengabdian akan memberi sosialisasi mengenai metode belajar yang menyenangkan yaitu dengan metode Game Guess The Word (Permainan Tebak Kata) untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris. *Game* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, *game* adalah *form of play or sport with rules* (bentuk permainan atau olah raga dengan aturan-aturan). *Game* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman,

2011:75). Alat permainan edukasi adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001: 81-82). Metode ini dikembangkan dengan dasar bahwa melalui *games* anak lebih mudah berkonsentrasi dan pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diserap. *Games* juga membuat anak lebih fokus dalam berfikir karena anak tidak merasa tertekan ketika bermain. Sesuai dengan pendapat Richard-Amato (1988) dalam Azar (2012), “*Games can make student more focus in learning because they do not feel that they are force to learn.*”

Game Guess The Word (Permainan Tebak Kata) yang dipilih tim pengabdian untuk disosialisasikan kepada siswa di sekolah tersebut sebagai metode untuk pembelajaran kosakata dalam Bahasa Inggris. Yang mana sebelumnya kurangnya informasi yang didapat oleh guru-guru di sekolah tersebut mengenai media *game* dalam menunjang proses pembelajaran serta metode pembelajaran yang masih konvensional yang hanya mengandalkan buku LKS menjadi salah satu kendala yang dialami guru. Kosakata yang diajarkan pada siswa kelas VI antara lain *fruits, vegetables, animals, things in kitchen, things in bedroom, things in dinning room, colors, numbers, things around/ class room, dan things in bathroom.*

Permainan Tebak kata ini dilakukan kepada siswa-siswi khususnya kelas VI dengan membuat kelompok setiap murid, dan setiap siswa dalam tiap-tiap kelompok memperagakan dengan gerakan tubuh mereka tentang nama-nama benda dalam Bahasa Inggris yang telah di jelaskan di awal pembelajaran, kemudian siswa yang lain menebak kata apa yang dimaksud dalam peragaan tersebut. Target luaran yang akan dicapai dalam pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Memberikan pengetahuan tentang belajar Bahasa Inggris dengan metode yang menyenangkan
2. Guru dapat menerapkan metode permainan ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris didalam proses belajar mengajar dikelas.
3. Meningkatkan kompetensi siswa khususnya kemampuan mengingat dan melafalkan kosakata dengan mudah, baik dan benar.
4. Meningkatkan semangat belajar belajar siswa

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program tahunan Universitas Muslim Nusantara AL- Washliyah yang dilaksanakan oleh Dosen UMN Al-wasliyah dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa Sekolah.

Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 (empat) bulan yang dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada proses evaluasi dengan melibatkan guru dan Siswa Sekolah Dasar Negeri 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari, Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai. Perencanaan dimulai dengan analisis situasi disekolah tersebut kemudian mengajukan proposal ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UMN Al-Wasliyah dan mengurus surat izin dengan pihak tersebut.

Selanjutnya tahap sosialisasi dan audiensi akan diadakan diruang kelas sebagaimana layaknya sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah. Kemudian dilakukan tahapan pelatihan melalui metode permainan “*Game Guess the Word*”

yaitu melakukan permainan tebak kata yang didukung dengan gerakan seluruh anggota tubuh. Pembelajaran ini dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan tingkat kemampuan 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 pembelajaran melalui metode permainan tebak kata ini bertujuan untuk peningkatan kemampuan Berbahasa Inggris anak terdiri dari beberapa tahapan, yaitu;

1. Memperkenalkan kosa kata Bahasa Inggris dengan materi “Class Room”
2. Membaca bersama kosa kata tersebut dengan bimbingan Pengajar.
3. Memberikan penjelasan tentang permainan tebak kata “*Game Guess the Word*”.
4. Memberikan contoh bagaimana pelafalan yang benar dalam Bahasa Inggris.
5. Menerapkan permainan tebak kata dalam kelompok bermain.
6. Dan keberlanjutan program ini dengan melakukan evaluasi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan metode permainan yang menyenangkan “*Game Guess the Word*” dikelas agar pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai. Hasil yang dicapai dalam program ini berupa kegiatan pada setiap pelaksanaan dalam beberapa tahap yaitu, pendahuluan, sosialisasi, penerapan atau observasi dan evaluasi. Rangkaian pelaksanaan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Merancang mekanisme program pengabdian masyarakat
2. Melakukan rapat kordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai yang dilakukan oleh Tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Menyusun materi yang akan diberikan pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai.
3. Menyusun segala hal teknis yang berhubungan dengan metode atau teknik pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai.

b. Tindakan

Dalam tahap ini perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil penelitian. Tindakan dalam kegiatan ini berupa pengenalan metode Permainan Tebak Kata dalam upaya meningkatkan penguasaan kosa-kata dalam Bahasa Inggris. Sosialisasi ini dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 04 Desember 2019 di SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai. Peserta sosialisasi adalah 20 orang siswa SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang

Bedagai dan beberapa guru yang hadir disekolah. Adapun sosialisasi ini bertujuan agar siswa dan guru8888 mengetahui tentang metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa- siswi dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan cara yang cukup menyenangkan dan atraktif. Sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa dan hasil belajar siswa.

c. Observasi

Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kolaborator dan atau observer secara simulta (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung). 1Kegiatan observasi dilaksanakan terhadap kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode yang lain dari yang jarang digunakan yaitu metode fun learning Game Guess The Word. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian berlangsung, diperoleh hasil yang positif yaitu peserta terlihat antusias terhadap materi yang diberikan oleh tim pelaksana dan mampu mengikuti setiap materi yang diberikan dengan menggunakan metode ini. Selama kegiatan berlangsung terdapat kendala yaitu terbatasnya waktu selama kegiatan berlangsung.

d. Evaluasi

Untuk mengatasi segala kendala yang terjadi selama kegiatan berlangsung maka diperlukan evaluasi, salah satunya dengan cara memantau kembali kegiatan pembelajaran dengan fun learning ‘Game Guess The Word’, sehingga proses pembelajaran ini menjadi lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kekurangan maupun kelebihan terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Hasil refleksi sangat perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan kompetensi anak dalam menggunakan media belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hubungan antara ke lima tahap tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada siswa-siswa SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai berjalan dengan lancar dan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pengabdian ini. Kendala- kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah masalah waktu pelaksanaan yang singkat dan terbatas.

Walaupun begitu kendala yang terjadi dapat diselesaikan dengan baik dengan solusi menyesuaikan waktu antara pihak sekolah mitra (SDN 106190 Dusun 3 Desa Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai) dengan pihak pelaksanaan pengabdian masyarakat dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, sehingga pelaksanaan dapat berjalan denganserta hasil belajar siswa.

KESIMPULA DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan sosialisasi tentang metode pembelajaran Fun Learning melalui permainan Tebak Kata pada siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam menguasai kosa kata dalam Bahasa Inggris telah dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya kerjasama yang baik antara tim pelaksana dan mitra maka kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dengan dilaksanakan pengabdian ini maka diharapkan guru dapat menerapkan metode tersebut dalam mempelajari Bahasa Inggris di dalam kelas, begitu juga siswa dapat memahami dan meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata anak dalam belajar bahasa Inggris.

Saran

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan, agar siswa dapat terlihat aktif, giat dan bersemangat dalam proses pembelajaran dengan metode Fun Learning serta dapat meningkatkan aktifitas guru dan siswa, maka dapat diberikan saran sebagai berikut yaitu;

1. Para guru ketika melaksanakan proses belajar mengajar dikelas agar Pembelajaran tidak lagi menggunakan metode lama, yaitu guru menjadi figur aktif, mengajarkan pelafalan setiap.
2. kosakata, melalui latihan pengulangan (drills), dan kemudian menjelaskan makna setiap kosakata bahasa Inggris dengan menerjemahkan.
3. Mulai menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa yaitu Bagaimana meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa.
4. Inggris melalui metode yang menyenangkan yaitu dengan metode permainan tebak kata "Game Guess the Word".

REFRENSI

- Bialystok, E. (1983). Inferencing: Testing the 'hypothesis testing' hypothesis. In H. W. Seliger & M. H. Long (Eds.), *Classroom Oriented Research in Second Language Acquisition* (pp. 104-123). Rowley, MA: Newbury House.
- Haynes, M., & Baker, T. (1993). American and Chinese Readers Learning from Lexical Familiarization in English Texts. In T. Huckin, M. Haynes & J. Coady (Eds.), *Second Language Reading and Vocabulary Acquisition* (pp. 130-152). Norwood, NJ: Ablex.
- Huckin, N. T., & Bloch, J. (1993). Strategies for Inferring Word Meanings in Context: A Cognitive Model. *Second Language Reading and Vocabulary Learning*, ed. by T. Huckin, M. Haynes, J. Coady, (pp. 87-107), NJ: Ablex, Norwood. *Vocabulary Learning*, ed. by T. Huckin, M. Haynes, J. Coady, (pp. 87-107), NJ: Ablex, Norwood.
- Kanatlar, M. (1995). *Guessing Words in Context Strategies Used by Beginning and Upper- intermediate Learners*, Bilkent University (MA Dissertation), Ankara.
- Kelly, P. (1990). Guessing: No Substitute for Systematic Learning of Lexis. *System*, 18, 199-207.

- Mondria, J., & Witt-de Boer, M. (1991). The Effects of Contextual Richness on the Guessability of the Retention of Words in a Foreign Language. *Applied Linguistics*, 12(3), 249-267.
- Parel, R. (2004). The Impact of Lexical Inferencing Strategies on Second Language Reading Proficiency. *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal*, 17, 847-873.
- Suharto, G. 2006. *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pusat Pelayanan dan Pengembangan Bahasa (P3B) UNY.