



Penggunaan *Game-Based Learning* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama Alkhairaat Toliba Kecamatan Tojo Barat

Abstrak

Seseorang akan lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain, jika ia memiliki kemampuan berbahasa dengan baik. Hal ini menunjukkan pentingnya menguasai bahasa terlebih lagi bahasa Inggris. Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama Alkhairaat Toliba, Kecamatan Tojo Barat dan memotivasi siswa menyukai pelajaran bahasa Inggris. Peserta workshop dalam kegiatan ini adalah siswa kelas delapan dan berjumlah 20 siswa. Metode pelaksanaan melalui *game-based learning* dan dipilih sebagai metode yang tepat untuk membantu siswa menghafal kosakata dan meningkatkan motivasi dalam belajar khususnya mata pelajaran bahasa Inggris. Games tersebut terdiri atas susun kata atau menyusun kata baru, teka teki silang, ABC (bermain kata), kelompok kata, dan kata berantai. Terjadi peningkatan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas delapan saat workshop. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya kosa-kata yang dituliskan siswa pada setiap permainan, siswa mampu menyelesaikan permainan tepat waktu, dan antusias mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *Bahasa Inggris; Game-Based Learning; Kosakata;*

Abstract

Someone will find it easier to communicate with others, if he has good language skills. This shows the importance of mastering the language especially English. The purpose of this activity is to improve students' English vocabulary skills of Alkhairaat Toliba Junior High School, Tojo Barat District and to motivate students to like English lessons. Workshop participants in this activity are eighth grade students which consist of 20 students. The implementation method is through *game based learning* and is chosen as the right method to help students memorize vocabulary and increase motivation in learning, especially English subjects. The games consist of word formation or composing new words, crosswords puzzles, ABC (playing words), word groups, and word chains. There is an increase in the eighth grade students' English vocabulary during the workshop. This can be proven by the number of vocabulary written by students in each game, students are able to finish the game on time, and they are enthusiastic about participating in learning.

Keywords: *English; Game-Based Learning; Vocabulary;*



Vivin Krismawanti Modjanggo^{1*},
Okvin Helfiana Manggeni²

^{1,2)} Jurusan Pendidikan Bahasa
Inggris, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas
Sintuwu Maroso
Jl. P. Timor No. 1 Poso,
Sulawesi Tengah - Indonesia

Article history

Received : 21-09-2022

Revised : 05-10-2022

Accepted : 28-10-2022

*Corresponding author

Email :
modjanggovivin@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam berkomunikasi. Seseorang akan mudah berkomunikasi dengan orang lain, jika ia memiliki kemampuan berbahasa dengan baik. Hal ini menunjukkan pentingnya menguasai bahasa terlebih lagi bahasa Inggris. Ketika bahasa Inggris dikuasai, seseorang akan dengan mudah berkomunikasi dengan masyarakat internasional. Faktor penting yang harus dikuasai seseorang dalam belajar bahasa adalah kosakata atau *vocabulary* (Alqahtani 2015; Erkaya & Drower 2012; dan Ahmadi, et al 2012). *Vocabulary* merupakan pengetahuan tentang kata dan artinya (Alizadeh, 2016).

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari termasuk siswa SMP. Persyaratan apabila hendak melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi maupun saat melamar pekerjaan adalah kemampuan menggunakan bahasa Inggris. Menurut Hanafi (2013) berbagai upaya telah dilakukan Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Upaya pemerintah tersebut dengan memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris sejak SD hingga perguruan tinggi. Harapannya agar siswa memiliki kemampuan dalam berbahasa Inggris.

Guru sebagai faktor yang diharapkan mampu menggunakan metode yang efektif dalam proses

pembelajaran. Hal ini menjadi tanggung jawab guru untuk menyajikan cara mengajar yang menarik dan atraktif kepada siswa (Bakhsh, 2016). Seorang guru perlu menciptakan proses belajar mengajar yang baik dengan memilih metode menarik dan sesuai dengan cara belajar peserta didik. Guru pasti memahami siswa yang memiliki cara dalam belajar (Fauziati, 2010).

Game-based learning merupakan salah satu metode mengajar yang tepat dan digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Bakhsh (2016) menyatakan bahwa mengajar menggunakan games tidak hanya dapat memotivasi peserta didik tetapi dapat meningkatkan minat siswa menggunakan bahasa inggris. Pada saat guru menggunakan games saat proses pembelajaran, maka siswa akan mudah menguasai materi yang diajarkan. Games yang berarti permainan atau pertandingan dan sebagai aktivitas terstruktur yang dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (2010) games sebagai sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Harsono (2014) menyatakan bahwa games sebagai bentuk hiburan yang dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat dan disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Pembelajaran bahasa inggris melalui media games perlu dilakukan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa inggris dan menambah pengetahuan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama kepada kepala sekolah, guru bahasa inggris, dan siswa kelas VIII (delapan) SMP Alkhairaat Toliba, terdapat beberapa permasalahan mendasar yang dihadapi oleh siswa, yaitu 1) rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris siswa. Hal ini menyebabkan kemampuan kosa-kata bahasa inggris siswa menjadi terbatas karena siswa belum mengetahui arti dari kata dalam bahasa Inggris, 2) kurangnya motivasi siswa belajar bahasa inggris, dan 3) guru yang belum menerapkan pembelajaran terkini. Terbatasnya pengetahuan pendidik terhadap pembelajaran terkini untuk perkembangan kognitif anak.

Memperhatikan permasalahan tersebut, perlu melaksanakan workshop pembelajaran bahasa inggris menggunakan games pada siswa SMP Alkhairaat Toliba. Penggunaan metode games dalam proses pembelajaran bahasa inggris bukanlah sesuatu yang baru. Siswa akan menganggap metode ini lebih menarik, menyenangkan, dan nyaman dalam belajar. Siswa merasa lebih tertantang dan memiliki kesenangan tersendiri saat terlibat disetiap games yang dimainkan dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama satu hari pada hari Rabu, 27 April 2022 bersama 20 siswa SMP Alkhairaat Toliba. Kegiatan dilaksanakan di gedung sekolah SMP Alkhairaat Toliba, Desa Toliba, Kecamatan Tojo Barat. Metode pelaksanaan adalah game-

based learning. Beberapa games yang digunakan pada program ini adalah susun kata, teka-teki silang, bermain kata (ABC), kelompok kata, dan kata berantai. Pelaksanaan melalui tiga tahapan yaitu 1) tahap persiapan tim melakukan observasi ke sekolah, mempersiapkan kebutuhan kegiatan, dan penetapan jadwal pelaksanaan, 2) tahap pelaksanaan yaitu workshop, dan 3) tahap pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Alkhairaat Toliba beralamatkan di Jl. Trans Sulawesi No. 35, Toliba, Kecamatan Tojo Barat, Kabupaten Tojo UnaiUna, Sulawesi Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Alkhairaat Toliba berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Nomor SK. Pendirian 742/1.24/A.10/1988. Pembelajaran di SMP ALKHAIRAAT TOLIBA dilakukan dilakukan selama 6 hari dalam seminggu dan dilaksanakan pada pagi hari. Kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih mudah dengan tersedianya akses internet. SMP Alkhairaat Toliba memiliki akreditasi C, berdasarkan sertifikat 749/BAN-SM/SK/2019.

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMP Alkhairaat Toliba, Kecamatan Tojo Barat. Adapun Jarak sekolah dari Universitas Sinwutu Maroso adalah 34.5 KM. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta dan didampingi oleh guru kelas bersama Kepala Sekolah SMP Alkhairaat Toliba, Kecamatan Tojo Barat.

Kegiatan dimulai pada pukul 09:00 WITA dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan selanjutnya tim mulai menyapa dan memberi salam kepada siswa dengan semangat. Tim terlebih dahulu memperkenalkan diri dan dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang siswa.



Gambar 1. Suasana Perkenalan Bersama Siswa

Tim mulai menjelaskan tujuan kegiatan dan hal penting yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tim menjelaskan akan ada lima permainan dalam proses pembelajaran. Memotivasi siswa terlibat pada proses pembelajaran dengan

memberikan hadiah bagi kelompok yang menang saat permainan.



Gambar 2. Penjelasan Materi Pembelajaran

Permainan Menyusun Kata

Permainan pertama adalah susun kata atau menyusun kata baru. Permainan ini dapat diaplikasikan pada kelas besar maupun kelas kecil. Pada permainan ini tim menyusun kata baru dari huruf yang dituliskan di papan tulis. Pada permainan ini (1) siswa diminta menyusun hanya dua huruf saja dan (2) membentuk kata dari huruf pertama pada kata yang dituliskan di papan tulis. Sebelum siswa mempraktekan cara melaksanakan permainan tersebut, terlebih dahulu tim mendemonstrasikan atau memberikan contoh cara kerjanya. Dimana tim menuliskan satu kata yang panjang di papan tulis dan kedua, tim mencontohkan cara memainkannya. Setiap kelompok siswa diberi waktu 10-15 menit untuk berlomba menyusun kata baru yang dituliskan di papan tulis. kemudian secara bergantian setiap anggota kelompok maju kedepan dan menulis kata baru sampai waktu yang telah ditentukan.



Gambar 3. Memberikan Contoh Permainan Menyusun Kata

Permainan sangat mudah karena siswa dapat mengingat kembali kosa-kata atau vocabulary mereka. Permainan ini juga dapat digunakan untuk pengajaran bahasa lainnya, contoh: Bahasa Indonesia.

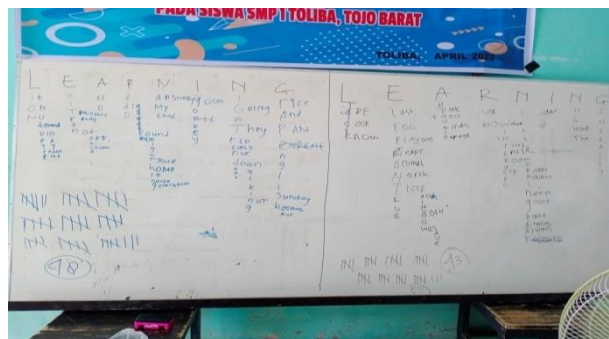
Gambar 4 Siswa mengerjakan Permainan Menyusun Kata

Permainan *Free Crossword*

Permainan *free crossword* atau teka teki silang merupakan jenis permainan yang tergolong sederhana. Sama seperti sebelumnya, tim menunjukkan cara permainan dan meminta siswa mempraktekannya. Kemudian setiap kelompok diminta untuk berdiri di depan papan tulis, bergantian menuliskan atau membuat kata baru di papan tulis sebanyak mungkin sesuai dengan waktu yang diberikan selama 10 hingga 15 menit. Tujuan permainan ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan kosa-kata atau *recall* kosakata siswa.



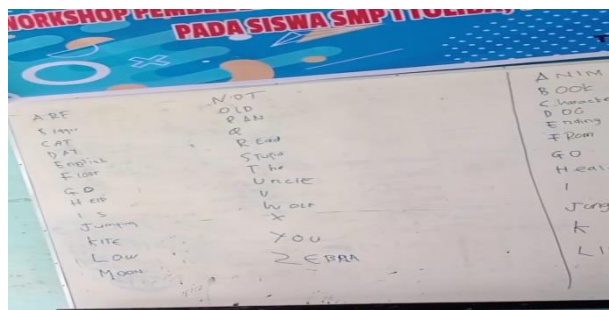
Gambar 5. Siswa Bergantian Menuliskan Jawaban di Papan Tulis



Gambar 6. Hasil Kerja Siswa pada Permainan *Free Crossword*

Permainan ABC

Permainan ini bisa dilakukan di awal, sementara, atau sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat kembali kosa-kata yang sudah dipelajari sebelumnya. Dapat dilaksanakan pada kelas yang jumlah siswa lebih sedikit ataupun banyak. Tim membagi papan tulis menjadi dua bagian. Memudahkan setiap anggota kelompok mempunyai kesempatan untuk menuliskan kata dan berlomba-lomba membuat kata baru dari inisial huruf yang ada di papan tulis.



Gambar 7. Hasil Kerja Siswa pada Permainan ABC

Permainan Kelompok Kata (*Word Group*)

Permainan ini merupakan jenis permainan yang sederhana dan hanya membutuhkan papan tulis maupun spidol. Tim menuliskan huruf alphabet di papan siswa diminta untuk menuliskan atau menyebutkan kata yang disebutkan dan harus sesuai topik yang diberikan. Kedua kelompok diberi topik yang berbeda. Kelompok 1 mendapat topik pekerjaan dan kelompok 2 mendapat topik buah-buahan.

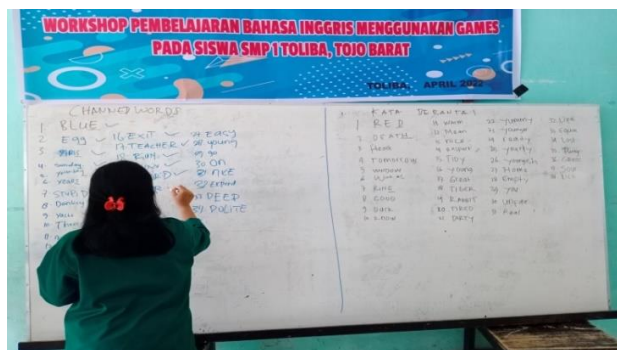
Pertama-tama, siswa dimintakan membuat kata baru dari inisiatif huruf alphabet yang sudah dituliskan di papan tulis. kedua, setiap kata yang dibuat perlu sesuai dengan topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok. Ketiga, huruf yang sudah disebutkan boleh dihapus.



Gambar 8. Hasil Kerja Siswa pada Permainan Kelompok Kata

Permainan Kata Berantai atau *Canned Words*

Permainan kata berantai dimana siswa diminta untuk melanjutkan kata dengan membentuk kata baru dari huruf paling terakhir dari setiap kata baru atau lama yang sudah dibuat.



Gambar 9. Hasil Kerja Siswa pada Permainan Kata Berantai

Pada akhir pengabdian, pelaksana memberikan *rewards* kepada kelompok yang banyak menuliskan kata baru pada setiap permainan. Sekaligus kepala sekolah yaitu Badrun Pantua, S.Ag melaksanakan penutupan kegiatan pembelajaran.



Gambar 10. Foto Bersama

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan workshop bahasa inggris melalui metode *game-based learning* pada siswa SMP Alkhairaat Toliba kelas VIII memberikan hasil baik dan bermanfaat oleh siswa yang terlibat. Program ini memberikan kesempatan untuk berlatih menggunakan dan meningkatkan kosa-kata bahasa inggris. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui media permainan dan digunakan pada proses pembelajaran. Mereka dapat secara bebas menuliskan kosa-kata yang mereka ketahui di papan tulis tanpa perasaan canggung ataupun khawatir dengan kesalahan yang dibuat. Hal ini dibuktikan dengan, 1) banyaknya kosa-kata yang dituliskan siswa pada setiap permainan, 2) mereka dapat menyelesaikan setiap permainan tepat waktu, dan 3) seluruh siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Peningkatan kosa-kata bahasa inggris siswa dibuktikan dengan jumlah kosa-kata yang dituliskan siswa pada setiap permainan dan kemampuan menyelesaikan setiap permainan tepat waktu. Motivasi siswa mengalami peningkatan dalam belajar bahasa inggris dibuktikan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa inggris. Kegiatan serupa perlu dilakukan pada sekolah lain yang membutuhkan pelatihan dan pendampingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SMP Alkhairaat Toliba, Kecamatan Tojo Barat yang sudah memberikan kesempatan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- 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
- 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
- Anggra. (2010). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.

- Bakhsh, S.A. (2016). *Using Games as a tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. English language teaching*. Volume 9, Number 7
- 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.
- Hanifa, F.N. (2013). *The Used of Vocabulary Journal in Enriching Students' Vocabulary Mastery and the Students' Attitude Toward It's Use*. *The Journal of English and Education* 2013, 1(1), 81-88
- Harsono, M. (2014). *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University.