



Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Guessing Words Game

Muhammad Asrul Sultan¹, Muslimin², Nurjannah³

Prodi PGSD Universitas Negeri Makassar, Makassar, Sulawesi Selatan
m.asrul.sultan@unm.ac.id.

ABSTRAK

Guessing Words merupakan salah satu game yang menarik dan dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Pembendaharaan kosakata bahasa Inggris sangat berpengaruh terhadap kecakapan peserta didik dalam berkomunikasi berbahasa Inggris. Pelatihan ini dilaksanakan oleh dosen PGSD Universitas Negeri Makassar dan beberapa mahasiswa. Kegiatan pelatihan ini merupakan pelatihan yang dilaksanakan untuk peningkatan kosakata Bahasa Inggris santri-santri pengajian masjid Babul Ilmi Kampus Parepare Universitas Makassar

Kata kunci: *Guessing words game, kosakata bahasa Inggris*

ABSTRACT

Guessing Words is an interesting game and can improve students' English vocabulary. Mastery English vocabulary is very influential on the skills of students in communicating in English. This training was carried out by PGSD lecturers at Makassar State University and several students. This training activity is a training carried out to improve the English vocabulary of the students of the Babul Ilmi mosque, Parepare Campus, Makassar University

Keywords: *Guessing Words Game, English vocabulary*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan pesan, ide, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain, dengan bahasa pula kita dapat menyalurkan berbagai informasi kepada orang lain. Komunikasi yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar jika bahasa yang digunakan dapat dipahami dan dimengerti oleh lawan bicara.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Apabila masalah ini dipahami benar-benar maka dapatlah dimengerti betapa pentingnya pengajaran kosakata yang bersistem di sekolah-sekolah sedini mungkin. Kuantitas dan kualitas kosakata seorang siswa turut menentukan keberhasilannya dalam kehidupan. Menurut Tarigan (1984: 13)

keterampilan berbahasa sang anak akan meningkat bila kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat pula. Oleh sebab itu, setiap guru bahasa haruslah berusaha memperkaya kosakata anak didiknya.

Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi yang disepakati bersama secara global yang bertujuan menjadikan bahasa Inggris menjadi alat komunikasi antar negara yang secara geografi berbeda-beda bahasa dan budayanya. Peran bahasa Inggris sangat penting sekali dalam menguasai ilmu komunikasi dan teknologi karna bahasa Inggris juga sebagai tertulis internasional. Dengan memberikan pembelajaran Bahasa Inggris, peserta didik akan lebih tahu tentang dunia global dengan satu bahasa yaitu Bahasa Inggris, kita bisa berkeliling dunia, karena Bahasa Inggris telah digunakan sebagai lingua franca diberbagai negara meskipun sebagai bahasa kedua atau asing setelah bahasa resmi dimasing-masing negara.

Penguasaan kosakata merupakan dasar yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam terampil berbahasa, semakin banyak kosakata yang mampu dia kuasai semakin terampil dia akan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan sehingga dia dapat dengan mudah untuk menyampaikan informasi maupun menerima informasi.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris adalah dengan menggunakan games, karna dapat membuat para siswa aktif dalam proses pembelajaran dan juga menyenangkan. Menurut Hornby 2005 mengatakan bahwa game adalah kegiatan yang membuat kita merasa senang. Tujuan penggunaan game dalam pelatihan ini adalah untuk membuat siswa lebih percaya diri, tertantang dan rileks dalam belajar bahasa inggris. Menurut ghadasari 2006 bahwa game dapat membuat siswa menjadi rileks dan senang, dapat memperkuat persatuan, dan game sangat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam permainan bahasa inggris adalah permainan menebak kata atau *guessing words*. Permainan ini memberikan siswa kesempatan untuk berbagi pengetahuan yang mereka miliki. Peraturan dalam permainan ini juga sangatlah mudah dimana siswa cukup menebak kata yang di berikan.

Menurut allen 1983 bahwa game menebak kata merupakan permainan yang dapat meningkatkan percaya diri siswa dan dapat memingkatkan pemahaman kosakata para peserta didik selama proses pembelajaran.

Permasalahan Mitra

Mitra dalam PKM ini adalah Santri-santriwati Pengajian Masjid Babul Ilmi Kampus V UNM Parepare dimana berdasarkan hasil wawancara pihak Guru Mengaji dan Santri-santriwati Pengajian

tersebut beranggapan bahwa perlunya pemberian pengetahuan tambahan kepada para Santri-santriwati Pengajian dan menurut Santri-santriwati Pengajian bahwa bahasa inggris itu adalah salah satu pelajaran yang sulit dan dikarenakan bahasa inggris di sekolah dasar adalah mata pelajaran Muatan Lokal sehingga waktu yang dialokasikan untuk pelajaran tersebut terbatas namun rasa ingin tahu mereka akan berbahasa asing khususnya bahasa inggris sangat tinggi sehingga perlu adanya suatu metode atau cara yang dianggap efisien dan menyenangkan yang dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata siswa terutama bahasa inggris.

Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan dari permasalahan mitra diatas kami yang kami telah paparkan, kami para pengabdian memberikan solusi berupa pemberian pelatihan untuk peningkatan kosakata bahasa inggris bagi Santri-santriwati Pengajian masjid babul ilmi Kampus V UNM dengan menggunakan games yaitu *guessing words* yang telah terbukti sebelumnya dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata. Games ini merupakan game yang dapat digunakan secara daring maupun luring.

METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi antara metode ceramah dan praktikum yang dilaksanakan sebanyak 4 (Empat) kali pertemuan dengan menerapkan protocol kesehatan Covid 19. Metode ceramah digunakan untuk memberikan gambaran umum terhadap apa yang akan kita lakukan dalam kegiatan ini, penjelasan tentang *Guessing Words*. Sedangkan Metode praktek adalah para Santri-santriwati Pengajian diberikan kertas dan menulis beberapa kata-kata bahasa inggris yang diketahui dengan menentukan awalan dari kata tersebut dan selanjutnya menyebutkannya setelah itu

menampilkan games guessing words dari petunjuk gambar dan awalan kata para Santri-santriwati Pengajian dapat menyebutkan bahasa inggris dari gambar tersebut.

HASIL & PEMBAHASAN

Untuk melancarkan kegiatan ini, tim pengabdian masyarakat terlebih dahulu melaksanakan koordinasi dengan mitra yang terkait waktu pelaksanaan pengabdian yang kami akan laksanakan, setelah mendapatkan kesepakatan selanjutnya kami meminta izin kepada pihak kampus untuk menggunakan kelas kosong dan peminjaman LCD untuk memudahkan proses kegiatan.

Kegiatan ini berlangsung sebanyak 4 (empat) kali pertemuan. Berdasarkan kesepakatan dengan mitra dan para santri maka kegiatan ini kami laksanakan pada hari Senin tanggal 24 sampai tanggal 27 agustus 2020 dan dilaksanakan pada waktu sore hari setelah Luhur. Sebelum para Santri-santriwati Pengajian masuk ke kelas mereka diwajibkan memakai masker dan mencuci tangan mereka dengan menggunakan handsanitizer yang telah kami siapkan. Pada pertemuan pertama kami memberikan penjelasan kepada para santri tentang kegiatan apa yang akan kami laksanakan dan penjelasan tentang Game guessing words dan memberikan mereka kertas untuk menulis kata-kata bahasa inggris yang mereka ketahui dengan awalan kata yang telah kami tentukan dan mereka mempersentasikan kata-kata yang mereka telah tulis di depan kelas dan bermain guessing words secara online.



Gambar 1. Para Santri-santriwati mencuci tangan menggunakan handsanitizer sebelum kegiatan dimulai.

Pertemuan kedua, ketiga dan keempat laksanakan pada tanggal 25, 26 dan 27 agustus 2020 dan pada pertemuan ini sebelum

pemberian materi kami memberikan appersepsi kepada para santri tentang kosakata bahasa inggris yang telah dipelajari saat pertemuan sebelumnya. Pada hari terakhir tim pengabdian diwakili oleh ketua tim pengabdian dan guru mengaji memberikan cinderamata kepada santri yang aktif selama proses pelatihan berlangsung.



Gambar 2. Pengabdian memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan



Gambar 3. Foto santi-santriwati sangat antusias dalam proses pelatihan.



Gambar 4. Foto bersama santi-santriwati saat akhir kegiatan.



Gambar 5. Foto pemberian cinderamata kepada santri yang aktif dalam kegiatan.

Dari kegiatan yang kami laksanakan ini mendapat apresiasi yang sangat baik oleh para santri hal ini dapat di buktikan dimana saat proses kegiatan, para santri sangat antusias dalam mengikuti prose kegiatan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan minat belajar santri dalam belajar bahasa inggris dan peningkatan akan pembendaharaan kosakata bahasa inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Husain Syam, M.Tp. yang telah memberikan arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. hibah. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Koodinator Kampus V Universitas Negeri Makassar yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai dan Partisipasi peserta Pelatihan

DAFTAR PUSTAKA

Allen, Virginia, French. 1983. *Technique in Teaching Vocabulary*. England: Oxford University Press.
Ghadasari. 2006. *Using Games in Teaching Vocabulary*.
<http://www.udel.edu/eli/2006P4L/ghada.pdf>.
Retrieved on July 9th 2012

Hornby. A.S. 2005. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.