



PELAKSANAAN TEKNIK PERMAINAN SCRABBLE DALAM PEMBELAJARAN VOCABULARY

Oleh

**Wildan Iskandar Lubis¹, Lollo Rosa Lubis², Rika Sri Erdila³, Ulfa Hakiki⁴, Lailatussiva
Siregar^{5*}**

^{1,2,3,4,5*} Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: tusivasiriaila@gmail.com

Article info:

Diterima: 09/08/22

Disetujui: 24/08/22

Publis: 24/08/22

Abstrack

The purpose of this community service activity is to assist students by applying scrabble games in learning in the community and to produce new English vocabulary for children in the community. This activity was carried out in one of the Wek IV neighborhoods on Jalan Sutan Hasanuddin. The target participants are community children. The method used is the theoretical and practical method of the game of scrabble. The results obtained through this training are innovative learning knowledge with scrabble games and children's ability to implement scrabble games to increase children's knowledge vocabulary to bind children's ability to pronounce words through scrabble games proves that the game can improve children's ability to pronounce words, numbers and linking words, as evidenced by the significant increase in vocabulary after community children used scrabble games in English learning or excellent vocabulary learning for four days of meetings.

Keywords: Scrabble, vocabulary, children

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendampingan siswa dengan menerapkan permainan scrabble dalam pembelajaran di masyarakat dan menghasilkan kosakata Bahasa Inggris yang baru bagi anak-anak di masyarakat. Kegiatan ini dilakukan di salah satu lingkungan Wek IV yang berada di jalan Sutan Hasanuddin. Target pesertanya adalah anak-anak masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode teori dan praktik permainan scrabble. Hasil yang diperoleh melalui pelatihan ini adalah pengetahuan pembelajaran inovatif dengan permainan scrabble dan kemampuan anak-anak mengimplementasikan permainan scrabble untuk menambah kosakata pengetahuan anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata melalui permainan scrabble membuktikan bahwa permainan itu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata, angka dan menghubungkan kata, dibuktikan dengan terdapatnya peningkatan kosakata yang signifikan setelah anak-anak masyarakat menggunakan permainan scrabble di pembelajaran Bahasa Inggris atau pembelajaran vocabulary yang sangat baik selama empat hari pertemuan.

Kata Kunci: Scrabble, vocabulary, anak-anak masyarakat

1. PENDAHULUAN

Permainan merupakan salah satu sarana hiburan bahkan sebagai sarana Untuk belajar. Selain itu permainan dapat melibatkan pemain untuk Menyelesaikan permainan sesuai dengan aturan yang ada dalam permainan Sehingga pemain memerlukan strategi untuk dapat menyelesaikan bahkan Memenangkan permainan. Menurut Salen & Zimmerman (2003) permainan Atau game didefinisikan sebagai sebuah sistem dimana pemain (players) Terlibat dalam permasalahan buatan, ditentukan oleh aturan, yang memberikan hasil terukur.

Terdapat beberapa jenis permainan yang ada, Crawford (1984) membagi Permainan dalam beberapa jenis yaitu board games, card games, athletic Games, children's game, dan computer games. Dari berbagai jenis permainan Tersebut, survey dari ESA (Entertainment Software Association) pada tahun 2014 board games termasuk kedalam jenis permainan yang sering dimainkan Baik berupa online games maupun mobile games, detail dari survey dapat Dilihat pada gambar 1.1 . Board game sering dimainkan karena daya tariknya Dimana keadaan permainan akan berbeda dengan keadaan saat bermain Sebelumnya sehingga pemain tidak mudah merasa jenuh. Jumlah pemain Board game terdiri dari dua pemain atau lebih sehingga terdapat interaksi Sosial antar pemain yang pada akhirnya dapat menambah keseruan dari permainan yang dimainkan. Selain itu, seringkali board games membutuhkan strategi dalam bermain sebagai contoh catur, monopoli, scrabble, dan stratego sehingga dapat melatih daya pikir pemain.

Salah satu permainan dari jenis board game adalah scrabble, kegunaan Scrabble sendiri tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga dapat menjadi Sarana berlatih strategi serta memperkaya kosa kata dalam bahasa Inggris. Eksistensi yang dimiliki scrabble dapat terlihat salah satunya dengan adanya Turnamen yang rutin digelar di beberapa negara dimana terdapat salah satu Komite yang menangani peraturan turnamen dan jadwal global tournaments Bernama WESPA (World English-Language Scrabble Players Association).

Seiring perkembangan teknologi, permainan scrabble dibuat ke dalam bentuk Computer game. Sebuah computer game dapat menjadi sarana untuk berlatih Dan meningkatkan keahlian seseorang dalam bermain scrabble terutama bagi Pengguna yang memiliki ketertarikan terhadap turnamen scrabble. Computer Game yang dibuat dapat memiliki nilai lebih sebagai sarana berlatih untuk Turnamen dengan cara menerapkan aturan turnamen. Sementara itu salah satu Computer game scrabble yang telah beredar adalah Scrabble yang Dikembangkan oleh funkitron diproduksi oleh Game House dan berlisensi dari Hasbro. Computer game tersebut tidak melibatkan aturan turnamen yang Ditetapkan oleh WESPA dimana kamus yang dipakai adalah OSPD (Official Scrabble Player Dictionary) karena aturan yang dipakai berdasarkan aturan Standar dari Hasbro serta tidak menerapkan aturan waktu Game tersebut, terdapat pula aplikasi bernama Quackle berupa analysis tool Yang memiliki kelebihan fitur dengan memperlihatkan daftar kemungkinan-Kemungkinan langkah terbaik yang diurutkan dan kamus yang dapat dipilih Salah satunya adalah CSW12 namun sama halnya dengan computer gameSebelumnya dimana pada aplikasi Quackle tidak diterapkan aturan waktu Aplikasi tersebut maka dibuat computer game dengan menerapkan aturan Turnamen dan memiliki konsep berdasarkan kelebihan dan kekurangan kedua permainan scrabble.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pembelajaran dengan permainan dadu yang merupakan kombinasi dengan media pembelajaran dengan menggunakan Teknik permainan dadu dalam pembelajaran vocabulary untuk meningkatkan kemampuan cara bicara anak SD.

Terdorong oleh hal-hal diatas itulah yang mendorong penulis untuk melakukan penulisan karya ilmiah mengenai "Pemanfaatan pelaksanaan teknik permainan dadu untuk meningkatkan kosakata pada pembelajaran bahasa inggris pada anak-anak. Dalam pembelajaran ini kita dapat mengajarkan anak anak di jl.sultan Hasanuddin untuk bisa lebih memahami apa itu arti kosa kata yg sesungguhnya dan belajar mengasah otak mereka agar lebih cepat menangkap apa yg sudah dijelaskan oleh guru mereka tentang kosa kata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing kepada yang belum dewasa. Kegiatan ini adalah salah satu bentuk satuan pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak-anak sekolah dasar. Bromely menyatakan bahwa bahasa memiliki dua simbol, yaitu Simbol visual dan simbol verbal. Simbol visual ialah dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol verbal ialah dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya, begitupun pembelajaran. Di usia sekolah dalam mengenalkan sebuah bahasa atau kalimat perlu adanya bahasa non verbal yaitu simbol visual yang akan membantu daya ingat anak karena melihat langsung benda yang disebutkan. Sedangkan menurut Susanto, Pembelajaran bahasa pada anak diawali dengan kegiatan mendengar kosakata dan kata kerja atau kalimat yang diucapkan orang lain, memahaminya, kemudian akhirnya merespon.

Dalam kegiatan metode mengenalkan kata kerja dapat diperoleh bahasa baru bahasa selain bahasa ibu. Misalnya: bahasa pertama bahasa Indonesia dan bahasa kedua adalah bahasa Inggris, sehingga dapat mengembangkan aspek bahasa melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan aspek perkembangan lainnya hal tersebut diperkuat dengan pendapat A Faidal Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan kita karena bahasa tersebut telah menjadi suatu kewajiban untuk dipelajari berbagai lapisan masyarakat. Pembelajaran bahasa asing atau bahasa Inggris pada anak pra sekolah adalah masa yang tepat untuk diperkenalkan karena anak-anak akan lebih mudah dalam menyerap bahasa baru sesuai dengan pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa masa awal masa kanak-kanak adalah saat yang tepat untuk memulai mempelajari bahasa asing, karena keluwesan anak meniru bunyi sebagai akibat kekenyalan mekanisme suara dan belum ada kebiasaan-kebiasaan pengucapan yang sudah matang. Oleh karena itu pada penelitian ini pemanfaatan teknik permainan dadu sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris dalam mengenalkan kata kerja di Jl. Sultan Hasanudin berbantu metode permainan dadu sebagai ilustrasi agar anak-anak lebih faham mengenai jalannya cerita.

Pengabdian kepada masyarakat di hari pertama diawali dengan kata sambutan dari ketua kegiatan Ulfa Hakiki para peserta diberi gambaran umum tentang bahasa Inggris serta cara belajar bahasa Inggris yang menarik. Kegiatan di sesi I ini disampaikan oleh Lailatussiva Siregar sebagai pemateri. Sebelum pembahasan materi, para peserta didik terlebih dahulu melakukan perkenalan dengan pemateri. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sesi ke II tetapi masih di hari yang sama untuk mengetahui kemampuan dasar bahasa Inggris yang mereka miliki sebelum mengikuti proses belajar mengajar melalui games. Adapun sesi terakhir berupa pembelajaran pengenalan pengembangan karakter dalam bahasa Inggris melalui metode pengenalan kosakata sebagai contoh nya adalah: orang yg sedang berkebun, memancing. Dan mengenalkan sebagian nama-nama hewan yang disampaikan oleh Lailatussiva Siregar yang bertujuan untuk mengajarkan apa saja yg mereka ketahui tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris dan agar mengasah otak anak-anak agar mengingat apa yg sudah kami ajarkan. Setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan, maka pemateri melanjutkan ke tahap akhir berupa mengulang kembali apa yg sudah diajarkan untuk mengetahui perubahan yang dialami oleh peserta didik. Kegiatan pada hari pertama dan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah disiapkan sebelumnya.

Gambar 1 Pendekatan dan pengenalan kepada anak-anak Jl. Sultan Hasanuddin

Berikut hasil penilaian kosakata bahasa Inggris anak-anak Jl. Sultan Hasanuddin:

Tabel 3.1 Tabel Hasil Penilaian Anak Anak Jl.Sultan Hasanuddin

Nama	Pre test	Post test
Anugrah	70	80
Fadillah	70	85
Quin nasution	70	80
Sila	75	80

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan mengajari anak-anak dengan metode flash cards sebagai media pembelajaran bahasa Inggris SD Dalam Mengenalkan Kosakata bahasa Inggris berbantu dengan gambar sebagai ilustrasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan bahasa Inggris pada anak-anak Jl.Sultan Hasanuddin. Hasil tersebut dapat diketahui dari meningkatnya kemampuan anak-anak sebelum dilakukan PKM dan sesudah dilakukannya PKM. Pada hasil tindakan PKM melalui metode pengenalan kata kerja dalam bahasa Inggris terbukti efektif untuk meningkatkan pengenalan bahasa Inggris pada anak-anak Jl.Sultan Hasanuddin. Pengenalan Pengembangan karakter dalam bahasa Inggris melalui metode pengenalan kosakata ini belum pernah diajarkan di Jl. Sultan Hasanuddin dalam kegiatan mengenalkan bercerita tentang kata kerja yang membuat anak-anak senang serta antusias untuk mengenal bahasa Inggris.

Selain untuk mengembangkan bahasa anak PKM ini juga dapat memperbaiki moral anak sesuai dengan judulnya yaitu pengenalan pengembangan karakter dalam bahasa Inggris melalui metode bercerita tentang kata kerja yang baik untuk anak kedepannya. Metode ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan interaksi anak dengan teman, interaksi anak dengan sang pemberi materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengenalan pengembangan karakter melalui metode pengenalan kata kerja dalam bahasa Inggris berhasil digunakan untuk meningkatkan bahasa Inggris pada anak-anak serta dapat memperbaiki moral anak menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Pengenalan Pengembangan Karakter Dalam Bahasa Inggris Melalui Metode Bercerita
<https://www.kajianpustaka.com/2019/05/metode-bercerita.html?m=1> 23 Mei 2022
- Depdiknas. 2004. Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hartono. 2005. *Pelatihan Pelatihan Penulisan Cerita atau Dongeng dan Teknik Penyajiannya sebagai Media Pembelajaran* Budi Pekerti bagi Guru Taman Kanak-kanak Kodya Yogyakarta. Yogyakarta: UNY Press.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ismoerdjahwati, K. 2007. *Metode Bercerita*. Surakarta: FKIP UNS.
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mudini dan Purba, Salamat. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhien, Nurbiana, dkk. 2009. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Aisyah, Nyimas *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Bahasa Lisan Anak Melalui Metode Bermain Peran Dan Metode Bercerita Di Tk Bhayangkari 23 Bandar Lampung* darul Ilmi Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 No 1 Juni 2017 ISSN 2086-6909.