

Pendampingan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SD 2 Panjang Kudus dengan Permainan Guessing Games

Sri Endang Kusmaryati¹, Slamet Utomo², Titis Sulistyowati³

Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

Email: sri.endang@umk.ac.id¹, slamet.utomo@umk.ac.id², titis.sulistyowati@umk.ac.id³

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima:

Direvisi:

Disetujui:

Dipublikasikan:

Keyword:

*Pembelajaran Bahasa Inggris
SD,
Guessing Games*

Abstract

Teaching English for elementary school students aims to introduce English as a language to communicate. In this case, teachers should find ways of delivering English materials easily and how to make something difficult to be interesting and challenging to learn. Playing games is one of the interesting ways in the learning process for early childhood. Through the game, knowledge and skills are delivered in a relaxed manner. This will make the classroom atmosphere fun, so it is expected to generate the spirit of learning for them. Elementary school students as early age learners should be given the opportunity to play and have fun as well as learning, so that knowledge is given in a fun way will be easily absorbed. The purpose of community service is to provide English language teaching assistance for elementary students using Guessing games. This activity is expected that students can learn with fun by using interactive games, so that learning will be more interesting and fun, and expected the students will master the English well.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



10.24176/mjlm.v1i1.3112

Pendahuluan

Di Era globalisasi saat ini pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia merupakan sarana yang penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemerintah Indonesia telah menetapkan bahwa bahasa Inggris boleh diajarkan dimulai pada tingkat sekolah dasar sebagai mata pelajaran muatan lokal atau ekstra kulikuler. Di beberapa sekolah dasar di Kudus, bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai mata pelajaran muatan lokal. Bahkan di beberapa sekolah, bahasa Inggris telah diajarkan pada kelas satu di semester pertama. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Kudus masih menganggap bahwa bahasa Inggris adalah bahasa yang penting dan perlu diajarkan di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan langkah awal untuk pembelajaran di tingkat berikutnya, yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Oleh sebab itu pembelajaran harus dibuat seefektif mungkin. Siswa SD merupakan pembelajar usia dini dengan usia sekitar 6 sampai dengan 12 tahun. Mereka suka bermain dan memiliki karakteristik yang unik dibandingkan siswa dewasa. Dengan demikian pembelajaran bahasa Inggris di SD perlu dibuat semenarik mungkin,

sehingga siswa tidak merasa terbebani melainkan merasa senang mempelajarinya.

Kenyataan di Kudus ditemukan bahwa sebagaimana besar guru maupun orang tua berpendapat bahwa penguasaan bahasa Inggris siswa adalah sangat penting. Dan mereka menganggap hasil pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Ditemukan sebagian besar siswa yang belum mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dengan baik secara lisan maupun tertulis. Sebagian besar siswa menganggap bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dipelajari, sehingga mereka kurang serius dan tidak termotivasi dalam belajar bahasa Inggris di kelas, khususnya.

Dengan melihat kenyataan tersebut, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Muria Kudus sebagai salah satu lembaga pendidikan guru perlu ikut berpartisipasi dalam mengatasi masalah tersebut. Lembaga Pengabdian pada Masyarakat melalui dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris berkeinginan untuk memberikan pendampingan pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SD dengan menggunakan teknik pembelajaran yang menarik, yaitu dengan menggunakan berbagai permainan interaktif, yaitu Guessing Games dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa-siswi untuk belajar bahasa Inggris, sehingga diharapkan pula kemampuan bahasa Inggris mereka akan meningkat.

Guessing Games merupakan permainan interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan interaksi di kelas, siswa-siswi dapat bertukar pikiran, perasaan, atau gagasan satu sama lain. Melalui interaksi, siswa dapat menyimpan pengetahuan bahasa mereka ketika mereka mendengarkan atau membaca materi linguistik yang otentik, atau bahkan output dari rekan-rekan siswa mereka dalam diskusi, tugas pemecahan masalah bersama maupun dialog. Dalam interaksi mereka dapat menggunakan pengetahuan bahasa yang mereka miliki, semua yang telah mereka pelajari atau serap dalam kehidupan nyata seperti yang dikatakan oleh Rivers (Brown. 2000: 165) bahwa Interaksi kelas adalah praktik yang meningkatkan pengembangan dua keterampilan berbahasa yang sangat penting yang berbicara dan mendengarkan di antara para peserta. Perangkat ini membantu siswa untuk menjadi cukup kompeten untuk berpikir kritis dan berbagi pandangan mereka di antara teman-teman mereka. Interaksi ini akan memandu mereka juga untuk berkomunikasi dengan teman sebaya mereka dengan mudah dan akan memberi mereka paparan dalam pembelajaran bahasa. Hal ini akan membantu mereka untuk berhadapan dengan berbagai jenis interaksi yang dapat terjadi di dalam kelas. Interaksi kelas bertujuan pada komunikasi yang bermakna di antara para siswa melalui bahasa mereka. Selain itu interaksi juga bertujuan untuk mengetahui kemampuan pembelajaran sebelumnya dan caranya mengkonseptualisasikan fakta dan ide. Praktek ini akan membantu guru untuk mengetahui secara rinci tentang sifat dan frekuensi interaksi siswa di dalam kelas. Melalui interaksi kelas, para siswa akan

dapat melibatkan diri dengan konsep, ide, dan berbagai perangkat dan produk lain untuk pembelajaran bahasa dan budaya. Dalam hal ini, guru bertanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar di dalam kelas. Melalui permainan Guessing Games ini, guru dapat mengekstrak tanggapan dari siswa dan memotivasi mereka untuk mengungkapkan ide-ide baru yang terkait dengan topik.

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD dalam pengabdian pada masyarakat ini mempertimbangkan teori yang dikembangkan oleh Piaget, Vygotsky, dan Bruner. Menurut Piaget (Cameron, 2001: 2-4), anak adalah pembelajar dan pemikir aktif, membangun pengetahuannya sendiri dari bekerja dengan objek atau ide. Dia berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, memecahkan masalah yang disajikan oleh lingkungan. Anak-anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari apa yang mereka lihat orang lain lakukan, membawa pengetahuan dan pengalaman mereka untuk memahami tindakan dan bahasa orang lain. Vygotsky (Cameron, 2001: 5) mengatakan bahwa perkembangan dan pembelajaran terjadi dalam konteks sosial. Dunia penuh dengan orang lain yang memainkan peran penting dalam membantu anak-anak untuk belajar, membawa objek dan ide ke perhatian mereka, berbicara sambil bermain dan tentang bermain, membaca cerita, mengajukan pertanyaan. Anak-anak belajar untuk melakukan berbagai hal dan belajar berpikir melalui interaksi dengan orang dewasa dalam konteks sosial di Zone Proximal Development (ZPD). Bruner (Cameron, 2001: 8-10) mengatakan bahwa bahasa adalah alat yang paling penting untuk pertumbuhan kognitif, dan dia telah menyelidiki bagaimana orang dewasa menggunakan bahasa untuk anak-anak dan membantu mereka memecahkan masalah. Bahasa mendukung seorang anak dalam melakukan suatu kegiatan, dan itu disebut sebagai scaffolding talks. Scaffolding talks dapat ditransfer di kelas bahasa sebagai rutinitas yang terjadi setiap hari. Ini dapat memberikan peluang untuk pengembangan bahasa yang bermakna. Hal ini memungkinkan anak untuk secara aktif memahami bahasa baru dari pengalaman dan menyediakan ruang untuk pertumbuhan bahasa, dan rutinitas akan membuka banyak kemungkinan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa.

Metode

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan bentuk kegiatan sebagai pendampingan pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa-siswi SD 2 Panjang Kudus. Tim pengabdian ini terdiri dari tiga dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dengan kepakaran mereka masing-masing yang berbeda dan dibantu oleh seorang mahasiswa.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pendampingan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Guessing Games. Khalayak sasarannya adalah guru-guru dan siswa-siswi SD 2 Panjang di Kudus. Kegiatan

pengabdian ini dilakukan dengan teknik ceramah dan diskusi, dilanjutkan dengan praktik pembelajaran dengan menggunakan Guesing Game, sehingga siswa-siswi dapat berlatih menggunakan bahasa Inggris, khususnya kosakata bahasa Inggris.

Hasil dan Pembahasan

Peserta dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah guru-guru dan siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar 2 Panjang di Kabupaten Kudus yang mengajar bahasa Inggris, sedangkan pemateri pada kegiatan ini adalah tiga orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini juga dibantu oleh seorang mahasiswa semester IV dari Program Pendidikan Bahasa Inggris juga yang membantu dalam penerapan teknik an media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Guessing Games. Dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini siswa-siswi merasa senang dan sangat antusias mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan Gussing Games ini. Mereka merasa tertarik dan mudah memahami materi bahasa Inggris yang diajarkan. Di samping itu mereka juga diberi pelatihan mendengarkan (listening) mengucapkan kosakata dan kalimat bahasa Inggris yang diucapkan dosen dan dibantu oleh mahasiswa. Dalam proses pembelajaran dosen banyak menggunakan Bahasa Inggris di kelas (Classroom English) agar siswa-siswi terbiasa mendengarkan dan diharapkan dapat memahaminya dengan mudah. Classroom English tersebut sebagai contoh expresi-expresi bahasa Inggris yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan baik guru-guru maupun siswa-siswi SD 2 Panjang Kudus dapat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menyenangkan. Selain itu para siswa dapat dengan mudah memahami materi-materi yang mereka peroleh dalam proses pembelajaran di kelas mereka, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran bahasa Inggris dapat tercapai dengan baik.

Simpulan

Setelah menyelenggarakan kegiatan pengabdian pada masyarakat di SD 2 Panjang Kudus, kami dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Guesing Games dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Di samping itu Pembelajaran tersebut dapat dijadikan suatu model pembelajaran bagi siswa SD dengan menyenangkan. Berdasarkan kesimpulan di atas maka kami menyarankan beberapa hal sebagai berikut; (1) Dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru disarankan menerapkan permainan seperti Guessing Games sebagai teknik pembelajaran di kelas, mengingat peranan guru dalam proses pembelajaran sebagai model bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi alam belajar bahasa Inggris. (2) Guru pengampu mata pelajaran bahasa

Inggris sebaiknya tidak hanya mengajarkan bahasa Inggris sebagai target language yang dipelajari, namun menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan di dalam mengajar bahasa Inggris (English as an Instructional Language), demikian juga ketika menerapkan permainan (games) di kelas. Penggunaan bahasa Inggris secara aktif dalam proses pembelajaran akan menjadi pembiasaan (habit) dan menciptakan proses subconscious learning bagi para peserta didik di dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Daftar Pustaka

- Brett, P. A. (1995). *Multimedia for listening comprehension: The design of amultimediasbasedresource for developing listening skills*. Retrieved May 2, 2005 from <http://pers-www.wlv.ac.uk/~le1969/art2.htm>
- C., Jack Richard (2008) *Teaching Listening and Speaking From Theory to Practice*. United State of America. Cambridge University Press.
- Clark, H. M., and E. V. Clark (1977). *Psychology and Language: An Introduction to Psycholinguistics*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- McCarthy, M., and R. Carter (1997). *Language as Discourse: Perspectives for Language Teaching*. London: Longman
- Richards, Jack C., and Charles Lockhart. (1994). *Reflective Teaching in Second Language Classrooms*. New York: Cambridge University Press.
- Richards, Jack C. (1990). *Conversationally speaking: Approaches to the teaching of conversation*. In Jack C. Richards, *The Language Teaching Matrix*. New York: Cambridge University Press, pp. 67-85.