

PENERAPAN WORDS SEARCH GAME DALAM PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA SMK YPUI PARUNG

Resti Isnaeni¹, Pari Purnaningsih², Nur Najibah Sukmawati³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang Tangerang Selatan
email: dosen01300@unpam.ac.id

Abstrak

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era yang semakin mengglobal ini, tak dapat dipungkiri kemampuan berbahasa asing, terutama Bahasa Inggris begitu sangat penting. Namun, tidak semua siswa mampu menguasai Bahasa yang memang bukan bahasa sehari-hari mereka ini. Rendahnya penguasaan kosa kata secara umum dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: kurangnya penguasaan kosakata dan belum adanya penerapan metode dan model pengajaran Bahasa Inggris yang sesuai dan yang mampu memotivasi siswa untuk belajar.. Berdasarkan analisa kebutuhan yang diperlukan oleh siswa SMK YPUI Parung, tim dosen memutuskan untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan menerapkan *Words Search Game* yang bertujuan untuk memberikan variasi pembelajaran bahasa Inggris yang berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata siswa. Selain mampu meningkatkan kosakata dan bentuk kata kata lainnya, *words search game* ini juga dapat melatih siswa berpikir kritis untuk mencari solusi dari setiap masalah. Oleh karena itu, PkM ini menerapkan metode permainan Words Search Game sebagai salah satu metode yang paling mudah dicerna oleh siswa dan tentunya menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran. Metode permainan ini juga diarahkan agar siswa lebih aktif dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Siswa juga bukan hanya mengetahui arti dan bentuk dari sebuah kata, melainkan juga mengasah artikulasi dan pelafalan kosa kata. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran pun akan tercapai karena siswa terlibat di dalamnya.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Penguasaan Kosakata, Word Search Game.

Abstract

The progress of science and technology in global era, it is undeniable that the ability to speak foreign language, especially English, is very important. However, not all students are able to master this language, which is not their mother tongue. The lack of vocabulary mastery is generally influenced by several factors, including: the lack of vocabulary mastery and the lack of using teaching methods and models. Based on the analysis of students' need in SMK YPUI Parung, the writer and team of PkM decided to use *Words Search Game* which aims to provide English learning that focus on increasing students' vocabulary mastery. This method can also train students to think critically to find some solutions to every problem in learning process. Therefore, this PkM applies that education game as one of the easiest methods for students to digest and create an atmosphere during the learning. This method is also directed some students to more active in increasing English vocabulary. Students also not only know the meaning of the word, but also learn about pronunciation. By fun learning, it will be achieved some goals for students on it.

Keywords: English, Vocabulary Mastery, Word Search Game

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris yang tentunya termasuk mata pelajaran di sekolah ini merupakan mata pelajaran wajib atau keterampilan yang patut diasah bagi siswa SMK, guna menunjang skill kejuruannya. Menghadapi pasar global yang semakin hari semakin tajam, justru menuntut siswa SMK agar mampu mempersiapkan diri bersaing di dunia kerja. Namun, untuk mampu dan terampil berbahasa Inggris tentunya tidak mudah. Dibutuhkan banyak pelatihan atau kursus yang mampu menunjang kelancaran proses belajar agar terlihat intensif dan cepat.

Kegiatan PkM ini menerapkan metode permainan Words Search Game sebagai salah satu metode yang paling mudah dicerna oleh siswa. Suasana yang menyenangkan dan penuh riang adalah kondisi yang diharapkan oleh siswa dalam memahami sebuah pelajaran. Metode permainan ini diarahkan agar siswa lebih aktif dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Siswa juga bukan hanya mengetahui arti dan bentuk dari sebuah kata, melainkan juga mengasah artikulasi dan pelafalan kosa kata. Belajar

kosa kata itu artinya siswa juga mempelajari beberapa skill dalam berbahasa Inggris, yang meliputi mendengarkan, berbicara, menulis, dan juga membaca.

Permainan ini menggunakan Word Search Puzzle atau yang biasa disebut dengan mencari kata. Word Search ini adalah permainan pencarian kata dalam huruf yang tersusun acak pada sebuah grid yang berbentuk persegi. Dalam permainan ini pemain harus menemukan semua kata yang tersembunyi di dalam persegi tersebut. Kata-kata yang tersembunyi dapat ditemukan secara horizontal, vertical, dan diagonal.

Melihat dari masalah di atas, Tim Pengabdian akan mencoba menerapkan metode permainan, yaitu Words Search Game, untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa siswi yang sudah dibuktikan oleh para peneliti bahwa melalui permainan peningkatan kosakata akan bertambah dan tentunya akan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa itu sendiri. Selain mampu meningkatkan kosa kata dan bentuk kata kata lainnya, words search game ini juga dapat melatih siswa berpikir kritis untuk mencari solusi dari setiap masalah. Ketepatan kata dalam permainan ini juga mampu membuktikan ketangkasan siswa dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu, tim pengabdian mengambil tindakan kelas dengan memberikan pelatihan kepada siswa-siswi yang berjudul "PENERAPAN WORDS SEARCH GAME DALAM PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA SMK YPUI PARUNG".

METODE

Sasaran pengabdian ini adalah siswa-siswi SMK YPUI Parung yang berjumlah 30 siswa yang dipilih secara random sampling mulai dari tanggal 18 – 20 Maret 2023. Kegiatan ini dimulai dengan tahapan perencanaan .

1. Tahap perencanaan dan persiapan
 - a. Melakukan pre-survey yang berlokasi di SMK YPUI Parung.
 - b. Mengidentifikasi masalah dan merumuskannya apa saja yang dibutuhkan guna pelaksanaan pengabdian nanti.
 - c. Menentukan jenis, sasaran, dan waktu pelaksanaan.
 - d. Menyusun materi guna pelatihan
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Seminar (Ceramah dan Diskusi)
Pemateri memaparkan materi serta memberikan gambaran agar siswa-siswi mampu mengikuti pelatihan dengan percaya diri, semangat, dan termotivasi.
 - b. Pelatihan kosakata berbahasa Inggris dengan *words search game* dan memberikan bimbingan kepada siswa bagaimana menyusun huruf-huruf sehingga menjadi kosakata.
3. Tahap Pasca Kegiatan
 - a. Mengevaluasi hasil kerja siswa
 - b. Memaparkan seluruh rangkaian kegiatan secara tertulis dalam laporan akhir PkM sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa kebutuhan yang diperlukan oleh siswa SMK YPUI Parung, tim dosen memutuskan untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan menerapkan Words Search Game yang bertujuan untuk memberikan variasi pembelajaran bahasa Inggris yang berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata siswa. Selain mampu meningkatkan kosa kata dan bentuk kata kata lainnya, words search game ini juga dapat melatih siswa berpikir kritis untuk mencari solusi dari setiap masalah. PkM pun dikemas dalam kegiatan yang berfokus pada penguasaan kosa kata Bahasa Inggris dengan menerapkan media yang fun. Siswa akan mengalami perubahan pemahaman dan peningkatan bahasa asing, maka penguasaan kosa kata ini perlu dilatih setiap harinya.

Dengan menerapkan media ini tentunya selain penguasaan kosa kata, siswa juga mampu meningkatkan keterampilan pelafalan kata berbahasa Inggris yang didalamnya mengajarkan tentang artikulasi, penekanan dan intonasi dengan baik dan juga benar. Bunyi yang sama dan juga pengucapan/pronunciation menjadi salah satu faktor penting dalam belajar kosa kata. Semakin banyak kosa kata yang diajarkan melalui permainan, maka siswa akan semakin senang dalam belajar. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris sehingga mereka dengan percaya diri akan menghadapi era globalisasi dan menghadapi persaingan di dunia

kerja dengan memiliki keterampilan berbahasa. Harapannya setelah diadakan kegiatan ini, bertambahnya penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa SMK YPUI Parung.

Pk Mini dilakukan secara langsung di sekolah dengan berbagai tahapan atau rangkaian kegiatan, yaitu:

1. Pembukaan

Ucapkan salam, berdo'a dan dilanjut dengan memperkenalkan diri sebagai tim dosen, juga memberikan visualisasi terkait dengan pelatihan yang akan dilaksanakan selama 3 (tiga) hari ini.

2. Pemberian Motivasi

Kegiatan ini diisi oleh berbagai cerita motivasi tentang meraih mimpi dengan menggunakan Bahasa Inggris sebagai *International Language* agar mampu siswa-siswi mampu menguasai pasar global yang semakin maju dan mendesaknya terampil berbahasa asing.

3. Kegiatan Pertama

a. Menstimulus siswa dengan kosakata berbahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan dari tim dosen.

- How are you today?
- Are you ready to learn English with us?
- Let's join in English club!
- Do you dare speak English with me?
- What is your dream to be?
- Etc

b. Kegiatan Kedua

Pada tahapan ini, tim dosen membagi siswa-siswi dalam beberapa kelompok untuk mampu berdiskusi atau bekerja sama memecahkan sebuah masalah. Sesi ini pun tim dosen memberikan *words search game* kepada siswa dan meminta mereka untuk menjawab atau memecahkan permainan tersebut dengan waktu yang telah ditentukan. Pada tingkatan ini, siswa dan pelatih saling memberikan *feedback* agar proses kegiatan berjalan aktif dan lancar.

c. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini siswa-siswi melakukan Latihan bagaimana proses pemecahan masalah pada permainan Bahasa melalui *words search game*. Siswa dalam kelompok saling berdiskusi dan bertukar pikiran dalam menemukan huruf agar permainan kata tersebut lengkap terpenuhi dan terbentuk sebuah kata yang bermakna.

Setelah Latihan selesai, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan *feedback* antar sesama anggota kelompok guna mencari solusi kosakata yang tidak terpecahkan selama pelatihan berlangsung.

4. Penutup

Sebagai kegiatan penutup dan memberikan feedback, pada tahapan ini juga diberikan penjelasan secara garis besar tentang apa yang telah dipelajari. Berikan pemahaman dan afirmasi positif kepada siswa agar lebih termotivasi lagi belajar Bahasa asing agar mudah dipelajari dan hanya membutuhkan banyak praktik.

SIMPULAN

Tujuan pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia agar siswa mampu menguasai aspek-aspek bahasa seperti struktur dan kosa kata. Hal ini bertujuan untuk mencapai kemampuan berbahasa khususnya bahasa Inggris yang lebih baik. Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris siswa adalah dengan melakukan praktik maupun pelatihan dengan variasi metode atau media pembelajaran. Salah satu variasi media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan penguasaan bahasa kosa kata bahasa Inggris adalah dengan pembelajaran yang menyenangkan yaitu itu dengan menerapkan *Words Search Game*. Kegiatan ini dapat membuat siswa lebih mudah dan percaya diri dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris karena pembelajarannya dikemas dengan permainan yang menyenangkan sehingga siswa merasa sedang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran pun akan tercapai karena siswa terlibat di dalamnya.

SARAN

Oleh karena itu, pengajar / guru juga disarankan untuk lebih memperhatikan kemampuan dan juga memotivasi siswa untuk lebih percaya diri ketika menerapkan kosa kata bahasa Inggris di berbagai situasi. Pengajar / guru tetap membimbing siswa dan memastikan peningkatan penguasaan kosa kata berimbang dengan peningkatan keterampilan bahasa Inggris lainnya yang tentunya dengan memilih metode ataupun media yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perlu kami sampaikan bahwa, merupakan sebuah kehormatan atas terwujudnya Pengabdian kepada Masyarakat ini yang tentunya tidak lepas dari peran berbagai pihak. Khususnya, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada instansi, yaitu Universitas Pamulang, melalui LPPM, telah mendukung secara finansial dalam kegiatan pengabdian ini, sehingga tercapainya tujuan kami dalam pemberian pelayanan kepada masyarakat. Semoga dengan diadakan pengabdian selanjutnya, kegiatan ini lebih terorganisir dan terstruktur lagi mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Fatchur Rahman, (2017). Permainan Edukasi Katelu (Klasifikasi Komponen Komputer) berbasis Android dengan Tools Unity 3D. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief, S. 2002. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. *Jakarta: PT Raja Grafindo*
- Ariesto H. Sutopo. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati. (2014). Pembelajaran Efektif . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiyono. 2017. Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika 7(4): 343-351.*
- Haddade, H. (2013). Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya. Makassar: Alauddin University Press.
- Handriyantini, Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *E-Indonesia Invitiative 2009 (eII2009).*
- Indrawati dan Wawan setiawan (2009). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Guru SD. Jakarta. P4TK
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. (1992). *Models of Teaching.* USA: Allyn and Bacon
- Kemp dan Smellie. 1989. *Planning, Producing, and Using Instructional Media.* Harper & Row, Publishers, New Yotk. Sixth Edition.
- R. A. Rahman dan D. Tresnawati. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma, vol. 13, no. 1, hlm. 184-190, Sep 2016.*
- Rusman, (2007). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMK. Disertasi Doktor pada SPs UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa.* Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar.* Bandung: Alfabeta
- Trianto, (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Widdiharto, R. 2006. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP.* Yogyakarta: PPPG Matematika
- Zaini, H. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: CTSD (Center For Teaching Staff Development).