JANU: Jurnal Abdimas Nusantara
Vol. 01, No. 01, Tahun 2024, Hal. 01-07

Sosialisasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan *Scrabble* pada SMK BSI Palembang

Nurlista Iryanti[1], Novita Sari[2], Hidayatul Fitri[3], Arief Rahman Hakim[4]
[1,2,3,4] Program Studi Bahasa Inggris, ABA Bina Insan Indonesia,
JL. A. Yani, No. 720 (7 Ulu), 13 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139
e-mail: [1]listafawdh@gmail.com, [2]macesmad@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat di SMK BSI Palembang bertujuan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk pendampingan siswa di sekolah dengan menerapkan permainan papan *scrabble* dalam pembelajaran di kelas sehingga menghasilkan kosakata Bahasa Inggris yang baru bagi siswa. Kegiatan ini dilakukan di salah satu sekolah Kejuruan yang berada di Kota Palembang. Target Pesertanya adalah siswa kelas X dan XI Jurusan Komputer dan Perhotelan. Metode yang digunakan adalah metode teori dan praktik. Hasil yang diperoleh melalui pelatihan ini adalah pengetahuan pembelajaran inovatif dengan permainan *scrabble* dan kemampuan peserta didik mengimplementasikan permainan *scrabble* untuk menambah kosakata Bahasa Inggris. Sehingga semua siswa dapat menambah kosakata Bahasa inggris lebih banyak lagi untuk pengetahuan dan kemajuan siswa dimasa yang akan datang.

Kata Kunci: Terori, Praktek, Pendampingan, *Scrabble*, Kosakata

Abstract

Community service at BSI Palembang Vocational School aims to carry out community service activities to assist students at school by implementing the Scrabble board game in classroom learning so as to produce new English vocabulary for students. This activity was carried out at one of the vocational schools in Palembang City. The target participants are class X and XI students majoring in Computer and Hospitality. The methods used are theoretical and practical methods. The results obtained through this training are knowledge of innovative learning using Scrabble games and students' ability to implement Scrabble games to increase their English vocabulary. So that all students can add more English vocabulary for students' knowledge and progress in the future.

Keywords: Theory, Practice, Assistance, Scrabble, Vocabulary

PENDAHULUAN

Dalam Tri Dharma perguruan tinggi, disebutkan bahwa salah satu tugas pendidik atau dosen adalah melakukan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah sosial yang masih dimiliki bangsa khususnya bagi masyarakat pedesaan dan kenakalan remja di lingkungan sekolah. Atas dasar itulah dilakukan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan ingin memberikan sumbangsih pemikiran baik itu secara teoritis maupun secara praktis yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat dan siswa dalam bentuk pengabdian. Bantuan hukum bagi masyarakat tidak mampu diberikan dalam bentuk litigasi dan non litigasi.

Pembelajaran dalam di sekolah mengacu pada Kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah dimana tertuang dalam silabus pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Tidak terkecuali untuk tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, dimana pada setiap akhir semester siswa diharuskan untuk menuntaskan mata pelajaran yang ada seperti halnya mata pelajaran Bahasa inggris dimana siswa dinyatakan tuntas ketika sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di setiap sekolah.

Siswa dikatakan mahir berbahasa inggris ketika sudah dapat menguasi aspek keterampilan berbahasa inggris yang terdiri dari membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Agar menguasi keempat aspek

tersebut, diperlukan penguasaan kosakata yang lebih banyak sehingga dapat dengan mudah belajar bahasa inggris baik tulis maupun lisan. Belajar kosakata dengan cara intensitas tinggi sangat berguna bagi peserta didik, dan karenanya harus ditangani secara eksplisit. Kosakata akademik layak difokuskan pada pelajar yang ingin belajar dalam bahasa Inggris, dan hal yang sama berlaku untuk kosakata teknis bagi pelajar yang berfokus pada ranah tujuan khusus (Felder & Prince, 2000; Mukoroli, 2011; Schmitt & Schmitt, 2014). Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin mudah seseorang tersebut berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini menggambarkan bahwa kosakata penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam keterkaitan tujuan dan usaha yang bisa dilakukan untuk mengatasi berbagai hambatan dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam hal pelafalan yang jarang diajarkan dengan spesifik di sekolah pada saat belajar. Maka perlu diberikan latihan dan pembimbingan kepada para siswa dalam mengembangkan pemahaman siswa dan peningkatan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan mempunyai kepercayaan diri dalam mengaplikasinya dalam belajar berbicara. Dalam peningkatan ketrampilan berbicara, pelafalan sebuah kata yang tepat merupakan suatu kemutlakan. Dalam berkomunikasi, seseorang perlu memastikan bahwa dia bisa melafalkan kata dengan tepat agar terjadi komunikasi yang harmonis, saling memahami apa yang diucapkan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman dan salah interprestasi. Penyebab utama kesalahan dalam pelafalan bahasa Inggris adalah perbedaan antara ucapan dan tulisan.

Ketidakkonsistenan antara keduanya dan kurangnya latihan dalam melafalkannnya menyebabkan kesulitan dalam pelafalan dan komunikasi yang baik dalam bahasa Inggris. Kompetensi pembelajaran di sekolah dalam hal pelafalan kosakata bahasa Inggris kurang mendapatkan perhatian khusus, sehingga menyebabkan komunikasi yang terbatas karena faktor takut salah. Selanjutnya dalam meningkatkan kompetensi berkomunikasi baik dalam lisan maupun tulisan, maka setiap orang perlu memperluas kosakata, perlu mengetahui sebanyak-banyakanya perbendaharaan kata dalam bahasanya (Gorys Keraf, 2001). Perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris perlu ditingkatkan dengan melatih pelafalan kosakata untuk meningkatkan ketrampilan berkomunikasi baik dalam merespon suatu pertanyaan dan juga percaya diri dalam memulai sebuah percakapan. Dengan demikian, pelafalan kosakata bahasa Inggris sangat penting dilatihkan kepada para siswa mempunyai motivasi dan kepercayaan diri dalam 3 berkomunikasi dengan bahasa Inggris sehingga siap menghadapi perkembangan jaman yang semakin pesat dengan segala keterbatasan yang dimiliki.

Para siswa di salah satu sekolah Kejuruan yang berada di Kota Palembang mempunyai kesulitan dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam hal pelafalan kosakata yang sering dipelajari di sekolah. Pelafalan tidak diajarkan secara tersendiri atau spesifik di sekolah, karena target kurikulum dan hanya fokus pada ketrampilan menjawab soal untuk lulus UAS. Ketidaktahuan akan pelafalan yang tepat mengakibatkan multitafsir terhadap makna yang sebenarnya ingin disampaikan. Ketidakkonsistenan antara tulisan dan ucapan dan kurangnya latihan dalam melafalkannnya menyebabkan kesulitan dalam pelafalan dan komunikasi yang baik dalam bahasa Inggris.

Solusi yang ditawarkan adalah pendmpingan belajar tentang kosakata bahasa Inggris kepada para siswa SMK dengan menggunakan media scrabble. *Scrabble* adalah permainan stokastik yang dapat diamati sebagian Media *scrabble* memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam

permainan ini dituntut untuk memiliki perbendaharaan kata (Stuart & Peter, 2003). Pengabdian ini menggunakan metode berupa pendampingan dan pembimbingan secara efektif dalam melafalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Proses pelaksanaan pengabdian meliputi pembimbingan pelafalan kosakata dengan teknik pengenalan berbagai simbol simbol dalam tanda garis miring (Phonetics Transcription) dan pengenalan bunyi bunyi yang memiliki perbedaan yang sangat tipis sehingga sulit diinterpretasi ketika diucapkan oleh bukan penutur asli (nonnative speaker). Pelatihan juga dilakukan dengan metode pengulangan (drillling) dalam proses malafalkan bunyi kosakata dalam bahasa Inggris. Kemudian dilanjutkan dengan penggunaan pelafalan yang tepat dalam memproduksi sebuah kalimat atau ekspresi. Dengan demikian siswa mampu untuk meningkatkan ketrampilan berbahasa Inggris dengan baik dalam pelafalan kosakata.

METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyrakat ini melalui pelatihan ini ada dua tahap kegiatan yaitu teoritik dan praktis (Muhtadi, 2011; Tilaar, 1992).

Tabel 1. Jadwal Pengabdian

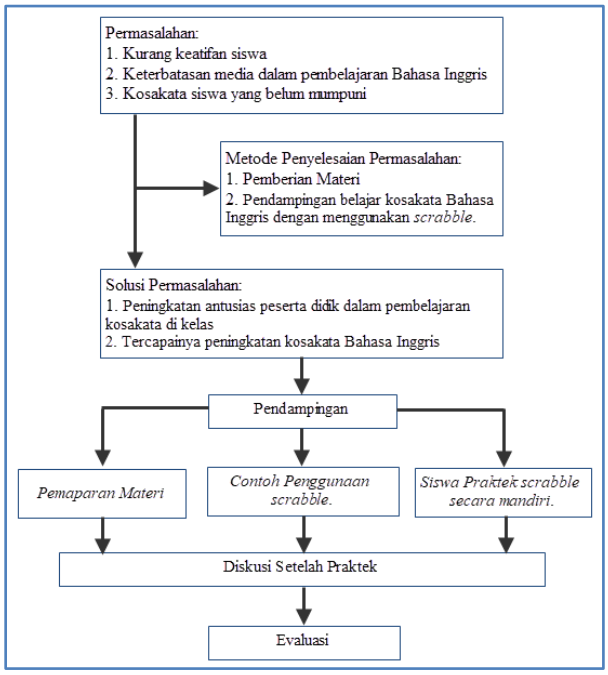
PUKUL	NARASUMBER	MATERI
07.00-08.00	Ibnu Aqil, M.Kom (Direktur ABA Bina Insan Palembang) Sumarno (Kepala Sekolah SMK)	• Pembukaan Sosialisasi Pengabdian
09.00-10.00	Nurlista Iryanti & Novita Sari	• Teori Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan *Scrabble*
10.00-12.00	Hidayatul Fitri, Arief Rahman Hakim	• Praktek Permainan *Scrabble.*

Kegiatan yang bersifat teoritik ini dilakukan dengan menyampaikan materi tentang *Scrabble* serta penggunaannya dalam mengatasi permasalahan kosa kata di kelas. Pada tahap ini diawali dengan memberikan motivasi kepada peserta didik terkait pentingnya penggunaan *scrabble* dalam pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas tidak monoton. Selain itu menjelaskan karakteristik tentang tata cara pengunaan permainan *scrabble*. Tahap kedua yaitu metode praktis yang mana peserta didik diajak bermain scrabble yang telah disampaikan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menggunakan permainan *scrabble* pada pembelajaran kosakata di kelas. Sebelumnya peserta didik telah diinformasikan untuk membawa alat bantu permainan seperti kamus elektronik maupun non elektronik, sehingga konsentrasi peserta didik dapat terfokus pada pencarian kosakata yang dianggap sulit.

Gambar 1. Acara pembukaan

Setelah melakukan latihan dalam menggunakan media pembelajaran scrabble, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil nilai atau skor yang telah dicapai dan didiskusikan bersama perserta didik lainnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung dan melatih keterampilan peserta didik secara langsung dalam menggunakan *scrabble* pada proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilakukan melalui proses pendampingan pada peserta kegiatan. Berikut adalah desain metode

kegiatan pendampingan ini dapat digambarkan dalam bentuk flow chat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Kegiatan Pendampingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini merupakan siswa kelas X dan XI Jurusan Komputer dan Perhotelan. Pada hari pelaksanaan siswi yang hadir berjumlah 30 orang. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang mencakup sambutan panitia pengabdian kepada masyarakat, sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh Kepala Sekolah.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Untuk keperluan kegiatan, Program Studi Pendidikan bahasa Inggris melalui Tim Panitia bekerja sama dengan SMK BSI Palembang, yang beralamat JL. A. Yani, No. 720 (7 Ulu), 13 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139. Dalam kerja sama ini pihak sekolah bertugas menyediakan peserta dan tempat pelaksanaan. Sementara pihak Prodi menyajikan materi, melakukan bimbingan, menyediakan konsumsi dan menerbitkan sertifikat pelatihan.

Penyampaian Konsep Scrabble

Narasumber menyampaikan materi tentang penggunaan permainan scrabble. Adapun konsep yang disampaikan adalah karakteristik dari permaian *scrabble* dan implementasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam penyampaian materi ini terjadi respon yang positif dari peserta didik pelatihan ini. hal ini dapat ditunjukkan dengan beberapa peserta yang bertanya dan memberi tanggapan. Sebelum materi disajikan, narasumber bertanya kepada peserta, apa saja yang menjadi kendala kegiatan pembelajaran di kelas. Dari beberapa jawaban peserta dapat disimpulkan bahwa siswa ketika dikelas nampaknya memahami materi yang disampaikan, akan tetapi jika diberi soal atau pertanyaan tentang kosakata dasar Bahasa inggris pada diam tidak bisa menjawab. Hal tersebut menunjukkan peserta didik belum cukup mumpuni menguasai kosakata yang sederhana. Selain itu, narasumber juga bertanya, media pembelajaran apa saja yang digunakan selama ini di kelas. Mayoritas peserta menggunakan media pembelajaran langsung. Karena menurut peserta model tersebut yang mudah diterapkan di kelas.

Implementasi Permainan Scrabble

Peserta dari pelatihan ini adalah para para siswa dan siswi sekolah Kejuruan yang berada di Kota Palembang. Narasumber menyampaikan materi atau konsep permainan *scrabble* menggunakan LCD. Adapun konsep yang disampaikan adalah karakteristik dari papan *scrabble*, dan implementasi dalam rencana perangkat pembelajaran. Dalam penyampaian materi ini terjadi respon yang positif dari peserta pelatihan ini. hal ini dapat ditunjukkan dengan beberapa peserta yang bertanya dan memberi tanggapan.

Sebelum materi disajikan, narasumber bertanya kepada peserta didik, apa saja yang menjadi kendala kegiatan pembelajaran di kelas. Dari beberapa jawaban peserta dapat disimpulkan bahwa peserta didik ketika dikelas nampaknya memahami materi yang disampaikan, akan tetapi jika diberi soal atau pertanyaan pada diam tidak bisa menjawab. Hal tersebut menunjukkan peserta didik tidak paham akan materi yang sudah disampaikan oleh guru, akibatnya hasil belajar rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selain itu, narasumber juga bertanya, model pembelajaran apa saja yang digunakan selama ini di kelas. Mayoritas peserta menggunakan model pembelajaran langsung.

Karena menurut peserta model tersebut yang mudah diterapkan di kelas.

Gambar 3. Narsumber memberikan konsep tentang perbendaharaan kata

Gambar 4. Peserta didik memulai permaian scrabble

Pada permainan dilanjutkan kembali. Pada pendampingan ini, proses pelaksanaan diatur sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertama adalah membuka pelatihan dengan greeting yang sudah dipelajari pada pelatihan pertama, kemudian pengabdi mengecek apakah siswa sudah merespon dengan tepat. Apabila ada peserta yang masih kurang tepat dalam melafalkan maka pengabdi wajib memberikan koreksi. Pada pelatihan sebelumnya peserta di berikan tugas untuk mencari dan berlatih mengucapkan kosakata. Selanjutnya, pengabdi memberikan tanggapan dan menggarisbawahi beberapa pelafalan yang perlu dibenarkan. Dengan demikian para peserta dapat mengetahui ketepatan dan kesesuaian sebuah pelafalan kosakata yang sesuai. Peserta diberikan latihan, yaitu mengisi kalimat rumpang dengan mendengarkan sebuah dialog atau percakapan dari audio tentang materi yang telah dijelaskan. Semua peserta tampak antusias dalam mengerjakan dan mendengarkan audio yang diputar sambil kadang kadang ada yang ikut menirukan pengucapan yang mereka dengar. 11 Setelah sekitar 10 menit, peserta selesai mengerjakan soal yang diberikan, kemudain setelah itu dibahas bersama sama. Semua memberikan pendapat masing masing dalam menjawab soal. Diskusi pun tercipta pada saat ada jawaban yang tidak sama. Kemudian peserta diminta untuk mempraktekan ke depan dengang bermain peran sesuai dengan dialog atau percakapan yang telah mereka selesaikan sebelumnya. Proses dialog berjalan dengan baik. Ada beberapa peserta yang sempurna melakukan dialog yang diminta.

Faktor Pendukung Pelatihan

Beberapa faktor pendukung terlaksana nya pelatihan ini adalah Kepala sekolah di sekolah mitra yaitu sekolah Kejuruan yang berada di Kota Palembang sangat

mendukung pelatihan ini berlangsung dengan menyediakan tempat pelaksanaan dan peserta pelatihan. Selain itu antusiasme peserta didik dalam mengikuti pendampingan dan menerapkan media pembelajaran yang telah mereka dapatkan di kelas.

Kendala dalam Pelatihan

Kendala dalam pelatihan ini meliputi keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah, sehingga belum dapat terlaksana nya follow up dari hasil implementasi permainan *scrabble* di kelas, karena aktivitas kegiatan di sekolah dan kurangnya tersedia nya media dalam hal ini LCD di dalam setiap kelas, sehingga tidak semua peserta didik belajar menggunakan media power point.

SIMPULAN

Proses pelatihan dalam pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan dan mengaplikasikan media sebagai alat untuk memudahkan anak dalam belajar dan membuat proses belajar dalam pelatihan lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks yang nyata. Melalui sebuah proses penggunaan media, penguasaan strategi pemilihan yang tepat, dan penggunaan secara kreatif dalam kemasan tindakan yang variatif, kompetensi anak akan semakin meningkat.

Pelafalan kosakata perlu diajarkan pada anak didik sedini mungkin untuk meminimalisir kesalahan pengucapan dan meningkatkan ketrampilan berbicara untuk mendukung ketrampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan lebih baik. Penggunaan media dalam belajar sangatlah penting untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi dan untuk menciptakan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan sehinggaa motivasi siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Allif Syahputra Bania. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Pada Anak Di PKBM Huda Wan Nur. Aptekmas, Vol. 4, No 4.

Ariya Agustin. (2022). Workshop Online Pembelajaran Bahasa Inggris: Strategi Belajar Grammar Dan Structure Bagi Efl. JPMI Vol 1 No. 2.

Etika Ariyani. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Aktif Bagi Peserta Kejar Paket B Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Rinjani Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi. Vol.2, No.1.

Fitriany. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling. JOONG-KI. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol.1 No.1.

Gorys, K, D. (2001). Diksi dan gaya bahasa. Gramedia Pustaka Utama.

Muhtadi, A. (2011). Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Rumah (Home Schooling): Suatu tinjauan teoritis dan praktis. Majalah Ilmiah Pembelajaran.

Mukoroli, J. (2011). Effective vocabulary teaching strategies for the English for academic purposes ESL Classroom. MA TESOL Collection. Paper 501/online.

Neisya. (2022). Edukasi Bahasa Inggris Kepada Siswa/Siswi SD Negeri 10 Rambutan Di Desa Menten. JPKMBD (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma) Vol.2 No. 3.

Luerdi. (2019). Pembinaan Softskill Komunikasi Bahasa Inggris Generasi Muda Pekanbaru Dalam Menghadapi Globalisasi. Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin. Vol.3 No.1.

Pipit. (2019). Pelatihan pengenalan bahasa inggris untuk anak usia dini melalui

IGRA. Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol. 1 No. 1.

Prince, M., & Felder, R. (2000). The many faces of inductive teaching and learning. Journal of college science teaching, 36 (5), 14.

Schmitt, N., & Schmitt, D. (2014). A reassessment of frequency and vocabulary size in L2 vocabulary teaching. Language Teaching, 47: 484–503.

Stuart, R., & Peter, N. (2003). Artificial intelligence: a modern approach.

Sukmawati. (2022). Pendampingan Siswa Dalam Melatih Kemampuan Bahasa Inggris Berbasis Language Focused Learning Di Sma Negeri 13 Makassar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri. Vol. 6 No. 1.

Tilaar, H. A. R. (1992). Manajemen pendidikan nasional: kajian pendidikan masa depan. Remaja Rosdakarya.

Ulin Nuha. (2023). Bimbingan Belajar Pengenalan Bahasa Inggris Dan Membaca Dari Rumah Kepada Anak-Anak Desa Jemaras. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN). Vol. 4 No 4, 3262-3269.