
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KESEHATAN MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI DESA BANGUN REJO TANJUNG MORAWA

Zulkarnain Batubara¹, Imran Surbakti², Rosmega³, Oni Ulima Sinurat^{1,2,3,4}
STIKes Mitra Husada Medan

zulb203@gmail.com, jazoenimran517@gmail.com, rosmega28@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran dalam jenjang sekolah dasar, Siswa dikatakan mahir berbahasa inggris ketika sudah dapat menguasai aspek keterampilan berbahasa inggris yang terdiri dari membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Agar menguasai 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. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendampingan siswa dengan menerapkan permainan papan *scrabble* dalam pembelajaran di kelas dan menghasilkan kosakata Bahasa Inggris yang baru bagi siswa. Kegiatan ini dilakukan di salah satu sekolah Dasar yang ada di Desa Bangun Rejo Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun 2022. Target Pesertanya adalah siswa kelas VI. Metode yang digunakan adalah metode teori dan praktik menggunakan media pembelajaran *scrabble*, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil nilai atau skor yang telah dicapai dengan peserta didik lainnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung dan melatih keterampilan peserta didik secara langsung dalam menggunakan *scrabble* pada proses pembelajaran di kelas. 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.

Kata Kunci : pendampingan, *scrabble*, kosakata Bahasa Inggris Kesehatan

PENDAHULUAN

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 Dasar, dimana pada setiap akhir semester siswa diharuskan untuk menuntaskan mata pelajaran yang ada seperti halnya mata pelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan lokal dimana siswa dinyatakan tuntas ketika sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di setiap sekolah. Siswa dikatakan mahir berbahasa Inggris ketika sudah dapat menguasai aspek keterampilan berbahasa Inggris yang terdiri dari membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Agar menguasai 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, 2015; Mukoroli, 2018; Schmitt & Schmitt, 2020). 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 mengaplikasikannya dalam belajar berbicara. Dalam peningkatan ketrampilan berbicara, pelafalan sebuah kata yang tepat merupakan suatu keutamaan. 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

interpretasi. Penyebab utama kesalahan dalam pelafalan bahasa Inggris adalah perbedaan antara ucapan dan tulisan. Ketidakkonsistenan antara keduanya dan kurangnya latihan dalam melafalkannya 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-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasanya (Gorys Keraf, 2019). 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 Dasar yang berlokasi di Tanjung Morawa 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 melafalkannya menyebabkan kesulitan dalam pelafalan dan komunikasi yang baik dalam bahasa Inggris.

Solusi yang ditawarkan adalah penerapan pembelajaran tentang kosakata bahasa Inggris kepada para siswa Sekolah Dasar 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, 2017). Pengabdian ini menggunakan metode berupa penerapan 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 (non native speaker). Pelatihan juga dilakukan dengan metode pengulangan (*drilling*) dalam proses malafalkan bunyi kosakata dalam bahasa Inggris khususnya dalam Kesehatan. 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 masyarakat ini melalui pelatihan ini ada dua tahap kegiatan yaitu teoritik dan praktis (Muhtadi, 2019; Tilaar, 2016). 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 penggunaan 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 dan menerapkan permainan *scrabble* pada pembelajaran kosakata di kelas. Sebelumnya peserta didik telah diinformasikan untuk membawa alat bantu permainan seperti kamus non elektronik, sehingga

konsentrasi peserta didik dapat terfokus pada pencarian kosakata yang dianggap sulit. Setelah melakukan latihan dalam menggunakan media pembelajaran *scrabble*, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil nilai atau skor yang telah dicapai dan didiskusikan bersama peserta 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Karatresitik Reposnden

Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini merupakan siswi kelas VI sekolah Dasar Negeri No. 101893 Bangun rejo kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang yang berjumlah 30 orang. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang mencakup sambutan panitia pengabdian kepada masyarakat, sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh Kepala Sekolah SDN No 101893 Bangun Rejo.

2. Penyampaian Konsep *Scrabble*

Narasumber menyampaikan materi tentang penggunaan permainan *scrabble*. Adapun konsep yang disampaikan adalah karakteristik dari permainan *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.

Peserta dari pelatihan ini adalah para para siswa dan siswi kelas VI SDN No 101893 Bangun Rejo. 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. 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 pengabdian mengecek apakah siswa sudah merespon dengan tepat. Apabila ada peserta yang masih kurang tepat dalam melafalkan maka pengabdian wajib memberikan koreksi. Pada pelatihan sebelumnya peserta diberikan tugas untuk mencari dan berlatih mengucapkan kosakata. Selanjutnya, pengabdian 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, kemudian 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 dengan 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 terlaksananya pelatihan ini adalah Kepala sekolah di sekolah mitra yaitu SDN NO. 101893 Bangun Rejo 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 terlaksananya *follow up* dari hasil implementasi permainan *scrabble* di kelas, karena aktivitas kegiatan di sekolah dan kurangnya tersedianya media dalam hal ini LCD di dalam setiap kelas, sehingga tidak semua peserta didik belajar menggunakan media power point. Dan untuk kedepannya kegiatan belajar dengan menggunakan media seperti ini akan terus dilaksanakan guna untuk meningkatkan pembelajaran siswa khususnya dalam bidang bahasa Inggris dan kedepannya bisa menggunakan media-media yang lain yang lebih modern dan lebih canggih seperti menggunakan android atau alat elektronik lainnya.

KESIMPULAN

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 sehingga motivasi siswa meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih yang sebanyak-banyaknya kami ucapkan kepada Institusi Kampus STIKes Mitra Husada medan yang telah memberikan kami dukungan material dan moril sehingga pengabdian di desa bangun rejo dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir acara dan kepada kepala Desa bangu Rejo juga Kami berterimakasih telah dibarikan kesempatan untk dapan mengunjuni SD N yang ada di desa bangu Rejo dan Kepala sekolah SDN No 101893 Bangun Rejo bserta staf dan siswa kelas VI terimakasih tanpa kalian acarnya ini tidak akan berjalan dengan semestinya semoga kegiatan

seperti ini dapat terus berlanjut dan terjalin dengan baik untuk kedepannya.

REFERENSI

- Prince, M., & Felder, R. (2015). The many faces of inductive teaching and learning. *Journal of college science teaching*, 36 (5), 14.
- Gorys, K, D. (2019). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Mukoroli, J. (2018). Effective vocabulary teaching strategies for the English for academic purposes ESL Classroom. MA TESOL Collection. Paper 501/online.
- Muhtadi, A. (2019). Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Rumah (Home Schooling): Suatu tinjauan teoritis dan praktis. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2020). A reassessment of frequency and vocabulary size in L2 vocabulary teaching. *Language Teaching*, 47: 484–503.
- Stuart, R., & Peter, N. (2017). *Artificial intelligence: a modern approach*.
- Tilaar, H. A. R. (2014). *Manajemen pendidikan nasional: kajian pendidikan masa depan*. Remaja Rosdakarya.