

Spelling Bee Game: Belajar Bahasa Inggris sambil Bermain bagi Anak-anak Pengungsian di Desa Simacem, Siosar

Novalina Sembiring, Anna Stasya Prima Sari
Universitas Katolik Santo Thomas Medan

novalinasembiring9@gmail.com, annastasya3105@gmail.com

Abstrak

Peningkatan kosakata merupakan salah satu keterampilan dasar untuk menguasai sebuah bahasa, termasuk bahasa Inggris. Tujuan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kosakata anak-anak pengungsian yang berada di desa Simacem Siosar melalui *spelling bee game*; permainan edukasi dengan meneja kata dalam bahasa Inggris. Desa Simacem Siosar yang menjadi tempat pelaksanaan pengabdian ini merupakan daerah pengungsian akibat erupsi gunung Sinabung dimana meskipun daerah pengungsian pendidikan anak-anak di desa tersebut selayaknya tetap diperhatikan. Pengajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata anak-anak pengungsian di Siosar melalui *spelling bee game* terbukti dapat meningkatkan kosakata mereka serta meningkatkan minat dalam belajar bahasa Inggris karena pembelajaran kosakata dilakukan sambil bermain. Peserta didik yang awalnya sangat minim kosakata dan tidak begitu terbiasa dengan *spelling* menunjukkan peningkatan kemampuan diakhir pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kuis yang semula <50 menjadi >50. Peningkatan yang signifikan terlihat pada kelompok anak-anak kelas V SD s/d kelas IX yang menunjukkan nilai rata-rata 80. Melalui *spelling bee game*, kosakata peserta didik meningkat dan mereka mendapat banyak kosakata baru. Selain itu, kemampuan meneja anak-anak dalam bahasa Inggris juga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kata kunci: *spelling bee game*

PENDAHULUAN

Pengabdian pada masyarakat ini adalah pengajaran untuk meningkatkan kosakata anak-anak pengungsian di desa Simacem Siosar melalui *Spelling Bee Game*. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada anak-anak pengungsian di desa tersebut sebelum pengabdian ini dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata mereka masih

sangat rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak anak-anak yang berada di tingkat sekolah dasar yang belum mengetahui bahasa Inggris dari benda-benda umum seperti meja, kursi, lantai, pintu, dll. Sementara anak-anak tingkat sekolah menengah pertama masih sangat minim dalam kosakata *occupation* atau pekerjaan dan *verbs* atau kata kerja seperti menulis, membaca, mendengar, dll.

Kosakata menjadi bagian utama yang harus ada dalam penyusunan sebuah kalimat pada setiap bahasa. Keberadaannya menjadi salah satu penentu penilaian atas kualitas yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis dalam interaksinya. Kosakata sangatlah perlu dipahami dan dikuasai. Berikut ini adalah beberapa manfaat kosakata antara lain: (a) membantu dalam menyampaikan maksud hati atau berkomunikasi, (b) jumlah perbendaharaan kata secara langsung berhubungan dengan kefasihan membaca, (c) penilaian terhadap intelegensi seseorang dapat dinilai dari jumlah perbendaharaan kata yang dimiliki, (d) Mendukung pengembangan kemampuan verbal dan spasial.

Seperti yang kita ketahui bahwa pengajaran bahasa Inggris bagi anak-anak berbeda dengan pengajaran bahasa Inggris untuk remaja dan dewasa. Anak-anak secara alami belajar saat mereka dalam keadaan senang. Oleh karena itu pengajaran bahasa Inggris bagi anak sebaiknya dilakukan melalui metode yang tepat dan sesuai dengan usia mereka, salah satunya yaitu dengan belajar sambil bermain.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Pada pengabdian ini *game* yang dimaksud adalah *game* edukasi.

Menurut Handriyantini (2009), *game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Spelling Bee didefinisikan sebagai sekumpulan kata yang mengharuskan pemainnya untuk meneja kata atau huruf tersebut. Para peserta *Spelling Bee* adalah anak-anak yang telah belajar meneja di tingkat TK, Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Rohmawati (2015) menyatakan bahwa *Spelling Bee* dapat digunakan sebagai kegiatan alternatif dalam mengajarkan kosakata. Dengan kata lain, *Spelling Bee* adalah salah satu permainan yang menarik untuk dipakai dalam proses belajar dan mengajar bahasa Inggris, khususnya yang berkaitan dengan kosakata. *Spelling Bee* membantu siswa mempelajari hasil dan mengetahui lebih banyak kosa kata lebih baik sebelumnya.

Permainan *Spelling Bee* membantu siswa meninjau kosakata, meneja kosakata dan makna kosakata. Sehingga siswa memungkinkan untuk menemukan atau untuk memperkaya kosa kata. Guru harus menciptakan suasana mengajar yang lebih menarik, inofatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan permainan *Spelling Bee Games* dalam pengajaran kemampuan kosakata.

Spelling Bee Game ini dilakukan dengan meminta siswa untuk menghafal beberapa kosakata yang akan diberikan oleh guru, setelah itu guru akan membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah semua siswa mendapatkan kelompok masing-

masing maka setiap kelompok tersebut harus berlomba untuk mengucapkan ejaan dari kosakata yang akan diucapkan atau diputar oleh guru melalui audio. Adapun tujuan penggunaan media audio yaitu untuk menghindari adanya kesalahan pada pengucapan dan membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan *listening* dalam Bahasa Inggris.

Salah satu penelitian terdahulu yang menggunakan *spelling bee* untuk meningkatkan kosakata siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sulviana dan Mahendra (2021) dengan judul *The use of spelling bee to improve students' English vocabulary mastery at SMP Negeri 11 Makassar*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *spelling bee* efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII di SMPN 11 Makassar. Keberhasilan penggunaan *spelling bee game* dalam penelitian ini mendorong penulis untuk melaksanakan pengabdian dengan menggunakan *spelling bee game* untuk meningkatkan kosakata anak-anak di desa Siosar. Melalui pembelajaran bahasa Inggris dengan mengeja kata, anak diajak bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga diharapkan agar bukan hanya kosakata anak-anak yang meningkat melainkan juga minat belajar bahasa Inggris mereka.

Adapun rumusan masalah yang dihadapi adalah: (1) Apakah melalui penerapan *spelling bee game* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak-anak pengungsian di Siosar, dan (2) Bagaimana tanggapan peserta setelah mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *spelling bee game*?

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu: (1) Meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak-anak pengungsian di Siosar melalui

spelling bee game dan (2) Mendeskripsikan tanggapan peserta setelah mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *spelling bee game*.

Manfaat yang diperoleh dengan diadakannya pengabdian dengan judul “Spelling Bee Game: Belajar bahasa Inggris sambil bermain bagi Anak-anak Pengungsian di Desa Simacem, Siosar” yaitu meningkatnya kosakata bahasa Inggris anak-anak di daerah tersebut. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak di Siosar diharapkan juga dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris mereka khususnya dalam kosakata.

METODE

Adapun metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu:

1. *Singing*

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, terlebih dahulu penulis mengajak anak-anak bernyanyi sebuah lagu sebagai *icebreaking*, yang berjudul *watermelon*.

2. *Learning Alphabet*

Anak-anak belajar alphabet A-Z dengan mendengar sebuah lagu A, B, C, D dalam bahasa Inggris. Kemudian anak-anak menyanyikan lagu tersebut bersama-sama dengan guru atau tim pengabdian. Setelah itu anak-anak mendengarkan pengucapan ejaan huruf tersebut dalam bahasa Inggris dan diikuti dengan diucapkan oleh anak-anak secara berulang-ulang berulang-ulang. Hal ini dilakukan untuk melatih *pronunciation* mereka.

3. *Spelling name*

Agar pembelajaran dapat lebih terpusat kepada peserta maka mereka dibagi kedalam 2 kelompok. Anak-anak kemudian belajar mengeja nama mereka masing-masing sampai semua peserta berhasil mengeja nama mereka sendiri dengan benar.

4. *Spelling vocabulary*

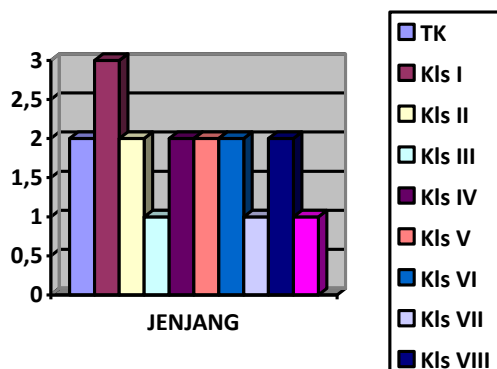
Untuk kelompok pertama yang terdiri dari kls Tk-IV, tim memutar audio yang berisi kata-kata dalam bahasa Inggris yang akan diajarkan dan dimainkan. Setelah itu anak-anak tersebut menghafal pengejaan kosakata tersebut. Sedangkan untuk kelompok kedua yang terdiri dari kls V-IX mereka memainkan *spelling bee game* dengan cara guru menyebut sebuah kata dalam bahasa Indonesia dan anak-anak menyebutkan kata tersebut dalam bahasa Inggris kemudian mengejanya. Di akhir kegiatan penulis memberikan kuis untuk menilai penguasaan kosakata peserta didik melalui *spelling bee games*.

5. Pembagian cenderamata dan *snack*

Pembagian cenderamata dan *snack* diberikan kepada seluruh peserta yang terlibat dalam pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dengan *spelling bee game* dilaksanakan di Desa Simacem Siosar selama kurang lebih 3 bulan mulai November 2021 s/d Februari 2022. Kegiatan pengabdian diawali dengan survei lokasi pengabdian dan peserta pengabdian, koordinasi dengan kepala desa setempat, pengerjaan proposal, persiapan bahan ajar pengabdian, pelaksanaan sampai pelaporan. Jumlah anak-anak yang terlibat dalam pengabdian ini berjumlah 18 orang, yang ditunjukkan dalam *chart* berikut ini:



Gbr 1. Anak-anak peserta pengabdian

Grafik di atas mendeskripsikan jenjang atau kelas peserta yang terlibat dalam pengabdian ini, yaitu dari kelas TK s/d kelas IX. Peserta didik kelas TK berjumlah 2 org, kls 1 SD 3 org, kls 2 SD 2 org, kls 3 SD 1 org, kls IV SD 2 org, kls V SD 2 org, kls VI SD 2 org, kls VII 1 org, kls VIII 2 org, kls IX 1 org. Jumlah keseluruhan peserta pengabdian ini adalah 18 orang, yang dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelompok 1 utk kelas TK s/d kelas IV berjumlah 10 org, dan kelompok 2 untuk kelas V s/d kls IX berjumlah 8 org.

Setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata anak-anak pengungsian di Siosar melalui *Spelling Bee Games*, ditemukan beberapa hasil sbb:

1. Kelompok pertama yang terdiri dari 10 orang anak-anak kelas TK s/d IV SD belum menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata. Hal ini dikarenakan masih banyak dari mereka yang belum mampu membaca dalam bahasa Indonesia apalagi membaca dalam bahasa Inggris sehingga peningkatan kosakata bahasa Inggris mereka belum menunjukkan hasil yang memuaskan.
2. Kelompok kedua yang terdiri dari kelas V s/d IX sudah menunjukkan peningkatan kosakata bahasa Inggris yang signifikan tentang *occupation* atau pekerjaan dan *verbs* atau kata kerja. Hasil kuis mereka menunjukkan bahwa nilai rata-rata kosakata mereka tentang jenis pekerjaan dan kata kerja adalah 80.
3. Peserta didik baik kelompok pertama maupun kelompok kedua sangat antusias belajar kosakata bahasa Inggris melalui *Spelling Bee Game*. Kegiatan serupa di masa yang akan datang akan membawa dampak positif bagi peningkatan kosakata anak-anak pengungsian di Siosar.

Ditinjau dari segi khalayak sasaran, pengajaran ini sangat strategis diberikan kepada anak-anak di pengungsian Siosar karena:

1. Pengajaran bahasa Inggris semenjak dini perlu diberikan kepada anak-anak termasuk anak-anak di daerah pengungsian Siosar.
2. Anak-anak di Siosar perlu diberikan semangat mengingat kondisi di daerah mereka sekarang. Salah satunya adalah dengan mengajak mereka belajar sambil bermain.
3. Belum pernah ada kegiatan serupa bagi anak-anak di daerah pengungsian Siosar tersebut.

Desa Simacem merupakan satu dari 3 desa yang ada di Siosar selain dari Desa Bakerah dan Desa Suka Meriah. Siosar yang pada akhirnya terkenal sebagai destinasi wisata di Berastagi, Kabupaten Karo ini terkenal dengan julukan Negeri di Atas Awan. Di Siosar ini jugalah para pengungsi akibat erupsi gunung Sinabung direlokasi. Adapun jumlah penduduk yang ada di Desa Simacem ini berjumlah kurang lebih 100 kepala keluarga dengan mayoritas pekerjaan yaitu petani.

Adapun beberapa faktor yang menjadi pendorong dilaksanakannya pengabdian pada masyarakat di Desa Simacem Siosar ini yaitu:

1. Pentingnya menguasai kosakata bahasa Inggris untuk anak-anak tak terkecuali anak-anak pengungsian di Desa Simacem Siosar.
2. Dukungan dari Kepala Desa dan masyarakat setempat untuk melaksanakan pengabdian pada masyarakat bagi anak-anak di Desa tersebut.
3. Belum pernah dilaksanakan kegiatan serupa bagi anak-anak di Desa tersebut.

Dalam melaksanakan pengabdian pada masyarakat ini ditemukan adanya faktor yang menjadi penghambat terlaksananya pengabdian, yaitu masalah

dana dan jarak. Hal ini menyebabkan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat khususnya anak-anak di Desa Simacem, Siosar tidak bisa diberikan secara optimal.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan *spelling bee game* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak-anak pengungsian di Desa Simacem Siosar untuk anak-anak kelas 5SD s/d kelas IX, khususnya tentang pekerjaan dan kata kerja. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kuis mereka yaitu nilai 80.
2. Pengabdian dalam bentuk pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan kosakata dan minat belajar peserta didik khususnya dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari tanggapan para peserta didik yang mengaku senang setelah mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *spelling bee game* karena belajar dilakukan sambil bermain. Oleh karena itu, pengabdian serupa dimasa yang akan datang kiranya dapat dilaksanakan kembali di desa tersebut.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Kiranya ada pengabdian serupa yang bisa dilakukan bagi anak-anak pengungsian di Siosar.
2. Mengajar anak-anak dengan melibatkan mahasiswa untuk menambah pengalaman mereka dalam mengajar dan bersosialisasi.
3. Melibatkan mahasiswa yang tinggal di desa tersebut atau tidak jauh dari lokasi pengabdian untuk efektivitas pelaksanaan pengabdian.

REFERENSI

- Handayani, Kris & Zaharani, Hetty. (2021). *The Effect of Spelling Bee Game on Students' Vocabulary Mastery*. *Journal Potensi Utama*, 2(1), 41-49.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika &Komputer Indonesia Malang.
- Ningrum, M., & Pusparini, I. (2020). *Improving Students' Vocabulary Mastery Using Spelling Bee Game at Fifth Grade in SDIT Ya Bunayya Pujon*. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 3(2), 66-73. <https://doi.org/10.33503/journey.v3i2.956>
- Qomariyah, Siti & Nafisah, Baiq. (2020). *Spelling Bee Game in Students' Vocabulary Achievement*. *Journal of English Language Teaching*, 7(2), 89-95.
- Rohmawati, Anisa. (2015). *Spelling Bee in Teaching Vocabulary*. *Journal of English and Education*, 3(2), 1-15. <https://ejournal.upi.edu>
- Sulviana, S., & Mahendra, I. (2021). *The Use of Spelling Bee to Improve Students' English Vocabulary Mastery at SMP Negeri 11 Makassar*. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1027-1033. <https://doi.org/10.33487/edumaspu1.v5i2.3193>