

DAMPAK PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 2 TANAH JAWA

Angelin Elisa Novita Hutahaean¹, Imelda Sabrina Sibarani², Olive Dwi Nera³, Febbi Naomi Siahaan⁴, Selfrina Sipayung⁵, Veby Lorina Siboro⁶, Yuri Simanihuruk⁷, Imelva Anggraini Sinaga⁸, Pioni Pebi Anjani Simanjuntak⁹, Sandrina Gema Maria Simamora¹⁰

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: angelinnovita8@gmail.com¹ imeldasabrina22@gmail.com² dwineraolive@gmail.com³
febinaomisiahayaan@gmail.com⁴ selfrinabrsipayung@gmail.com⁵ vebylorina@gmail.com⁶
yurimanihuruk@gmail.com⁷ imelvaanggrenisinaga@gmail.com⁸
pionipebianjanisimanjuntak@gmail.com⁹ simamorasandrina@gmail.com¹⁰

^{1,2}Pematangsiantar, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu siswa dengan memasukkan permainan papan scrabble ke dalam pelajaran kelas dan membuat kosakata Bahasa Inggris mereka menjadi lebih banyak. Kegiatan ini diselenggarakan di salah satu SMP Negeri 2 Tanah Jawa dan ditujukan untuk siswa kelas VIII-10. Metode yang digunakan terdiri dari teori dan praktik. Pembelajaran inovatif dengan permainan scrabble dan kemampuan peserta didik untuk menggunakan permainan scrabble untuk menambah kosakata mereka dalam Bahasa Inggris adalah hasil dari pelatihan ini.

Katakunci: Scrabble, Kosakata

ABSTRACT

The aim of this community service activity is to help students by incorporating the Scrabble board game into class lessons and increasing their English vocabulary. This activity was held at one of Tanah Jawa State Middle School 2 and was aimed at students in grades VIII-10. The method used consisted of theory and practice. Innovative learning with Scrabble games and students' ability to use Scrabble games to increase their vocabulary in English are the results of this training.

Keywords: scrabble, vocabulary

Received: 20 July 2024; Revision: 31 July 2024; Accepted: 13 Agustus 2024; Publish: 27 Agustus 2024

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa kedua yang paling populer di Indonesia. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, bahasa Inggris ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berfungsi sebagai landasan dan

dasar untuk pengembangan pembelajarannya. Kurikulum mengatur standar kompetensi dan kompetensi dasar ini. Di berbagai negara, pelajaran bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah.

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional dalam beberapa tahun terakhir di banyak bidang, seperti bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan budaya. Karena itu, menjadi mahir berbahasa Inggris telah menjadi keterampilan yang sangat penting di era globalisasi. Penguasaan kosakata adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Karena kosakata sangat penting dalam belajar Bahasa Inggris, siswa harus sangat memahami kosakata. Siswa akan mampu memahami bahasa baik secara lisan maupun tulisan jika mereka memiliki kosakata yang cukup. Siswa belajar kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Penguasaan kosa kata yang baik akan membantu siswa meningkatkan empat kemampuan bahasa Inggris: mendengarkan (mendengarkan), berbicara (berbicara), membaca (membaca), dan menulis.

Namun, penelitian menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik. Salah satu masalah yang paling umum adalah mengingat kata-kata bahasa Inggris dan menggunakan kosakata yang tepat dalam konteks yang tepat. Kenyataan bahwa siswa saat ini menghadapi banyak tantangan saat belajar Bahasa Inggris, terutama mereka yang kurang menguasai kosakata. Akibatnya, hasil pembelajaran kosakata mereka masih kurang memuaskan. Berbagai faktor, seperti kurangnya pengetahuan siswa, kurangnya keinginan siswa untuk membaca, kekurangan sumber daya untuk mengajar kosakata, dan metode yang tidak tepat yang digunakan guru untuk mengajar, berkontribusi pada rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Inggris.

Siswa harus belajar bukan hanya di sekolah saja, tetapi juga di rumah untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan membantu mereka menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Para pendidik telah mencari berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu metode yang telah digunakan termasuk menggunakan permainan seperti Scrabble, yang telah digunakan secara luas dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan kemampuan kosakata mereka.

Scrabble adalah permainan papan kata di mana pemain harus membuat kata-kata dari huruf yang mereka dapatkan. Penelitian ini akan membahas latar belakang pelajaran bahasa Inggris, termasuk kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris, serta bagaimana permainan Scrabble meningkatkan minat dan kosakata siswa.

A. LANDASAN TEORI

Landasan Teori Media Pembelajaran Scrabble

1. Teori Belajar Konstruktivis

Teori konstruktivis menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Bermain Scrabble memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris secara langsung, memanipulasi kata-kata, dan melihat hubungan antara huruf, kata, dan arti.

2. Teori Belajar Sosial

Menurut Albert Bandura, belajar terjadi dalam konteks sosial melalui pengamatan, peniruan, dan modeling. Dalam permainan Scrabble, peserta didik belajar melalui interaksi sosial, seperti bermain bersama teman atau guru, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa.

3. Teori Pembelajaran Aktif

Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Scrabble adalah media pembelajaran yang interaktif dan menuntut peserta didik untuk aktif berpikir, mengingat kosakata, dan membuat strategi untuk memenangkan permainan.

4. Teori Pengulangan (*Repetition Theory*)

Pengulangan adalah kunci untuk menghafal dan menginternalisasi kosakata baru. Bermain Scrabble melibatkan penggunaan kata-kata berulang kali, yang membantu peserta didik mengingat dan mempraktikkan kosakata baru secara kontekstual.

Pentingnya Media Scrabble dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi

Scrabble adalah permainan yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Inggris. Keterlibatan yang

tinggi ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

2. Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Scrabble mengharuskan peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis, seperti memecahkan masalah, merencanakan strategi, dan mengingat kosakata. Ini membantu mengembangkan kemampuan kognitif yang penting dalam pembelajaran bahasa.

3. Memperluas Kosakata

Dalam permainan scrabble, peserta didik dihadapkan pada berbagai kata dalam bahasa Inggris, baik yang mereka ketahui maupun yang baru bagi mereka. Proses mencari kata-kata yang tepat untuk mendapatkan poin tertinggi mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kata-kata baru.

4. Pembelajaran Kontekstual

Scrabble memberikan konteks yang nyata untuk penggunaan kosakata. Peserta didik tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga melihat bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam konteks tertentu. Ini membantu mereka memahami arti dan penggunaan kata-kata dengan lebih baik.

5. Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi

Bermain scrabble dengan teman atau guru memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang memperbaiki kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka. Interaksi sosial selama permainan juga mendorong penggunaan bahasa Inggris secara alami.

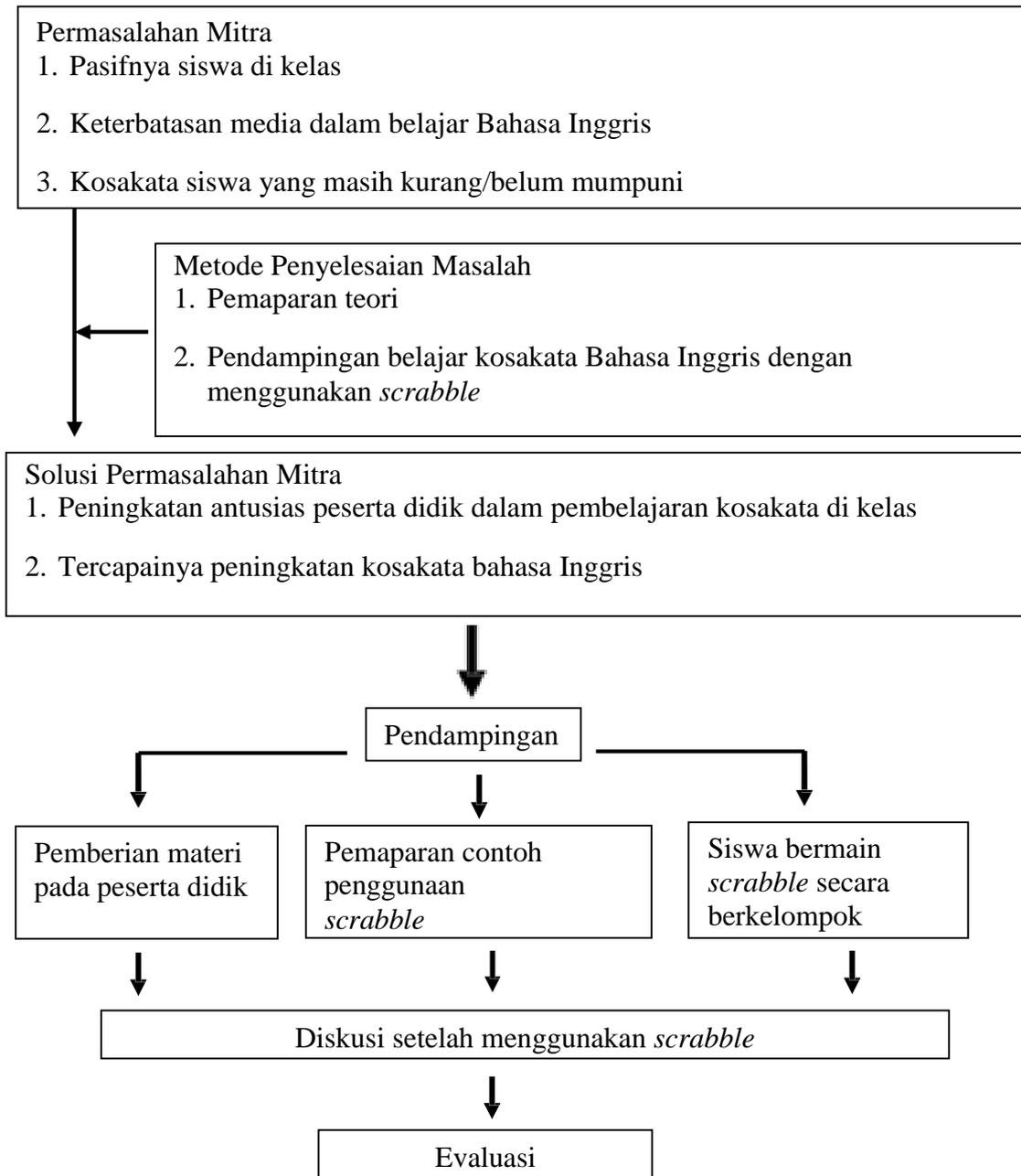
6. Mendorong Pembelajaran Mandiri

Scrabble dapat dimainkan secara individual atau dalam kelompok, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri atau kolaboratif. Ini memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengeksplorasi kosakata baru secara mandiri.

B. METODE

Dalam pelatihan ini, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam dua tahap: teoritik dan praktis. Memberikan materi tentang scrabble dan bagaimana menggunakannya untuk menyelesaikan masalah kosa kata di kelas adalah cara kegiatan yang bersifat teoritik ini dilakukan. Pada tahap awal, peserta didik diberi insentif untuk memahami betapa pentingnya penggunaan scrabble dalam pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, memberikan detail tentang cara menggunakan permainan scrabble. Tahap kedua melibatkan mengajari siswa bermain scrabble yang telah disampaikan sebelumnya secara praktis. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan permainan scrabble saat belajar kosakata di kelas.

Sebelum itu, peserta didik telah diberitahu untuk membawa alat bantu permainan seperti kamus, baik elektronik maupun non-elektronik. Ini memungkinkan mereka untuk mencurahkan perhatian mereka pada pencarian kosakata yang dianggap sulit. Setelah latihan dengan media pembelajaran scrabble, siswa mempresentasikan nilai atau skor mereka dan membahasnya dengan siswa lainnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung dan melatih kemampuan peserta didik dalam menggunakan scrabble secara langsung selama proses pembelajaran di kelas. Proses pendampingan digunakan dalam melakukan kegiatan ini. Berikut dijabarkan alur kegiatan pendampingan.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini merupakan siswa-siswi kelas VIII-10 SMP Negeri 2 Tanah Jawa yang berjumlah 32 orang. Pada hari pelaksanaan siswa-siswi yang hadir berjumlah 32 orang. Sebagian besar peserta didik bertempat tinggal di sekitar sekolah. Sebagian kecilnya lagi merupakan siswa-siswi yang berdomisili jauh dari sekolah tersebut. Kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang mencakup sambutan, sementara pembukaan secara resmi dilakukan oleh wali kelas VIII-10 SMP Negeri 2 Tanah Jawa.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah



Gambar 1. Koordinasi dengan Wali Kelas

Untuk keperluan kegiatan, tim penulis bekerja sama dengan SMP N 2 Tanah Jawa, yang beralamat di Jl. Besar Tanah Jawa. Dalam kerja sama ini pihak sekolah bertugas menyediakan peserta dan tempat pelaksanaan. Sementara tim penulis menyajikan materi, melakukan bimbingan, dan mengimplementasikan rencana kegiatan.

Penyampaian Konsep Scrabble



Gambar 2. Penyampaian Konsep Scrabble

Materi tentang penggunaan permainan scrabble diberikan oleh tim penulis. Ide-ide yang disampaikan termasuk ciri-ciri permainan scrabble dan cara menggunakannya dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik menanggapi materi dengan baik. Ada beberapa peserta

yang bertanya dan memberi tanggapan. Sebelum menyampaikan materi, tim penulis bertanya kepada peserta tentang hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Siswa tampaknya memahami materi yang disampaikan di kelas, namun dapat disimpulkan bahwa mereka tidak dapat menjawab pertanyaan tentang kosakata dasar bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum cukup mahir dalam menguasai kosakata dasar. Selain itu, tim penulis menanyakan media atau metode pembelajaran apa yang telah digunakan di kelas sebelumnya. Siswa menjawab bahwa pada saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, guru mendominasi dengan metode ceramah.

Implementasi Permainan Scrabble



Gambar 3. Latihan *Greeting*

Pelatihan ini diberikan kepada siswa dan siswi kelas VIII-10 SMP N 2 Tanah Jawa. Tim penulis menyampaikan materi atau ide-ide tentang permainan scrabble. Ide-ide yang disampaikan termasuk ciri-ciri permainan scrabble dan cara menggunakannya dalam rencana perangkat pembelajaran. Respon peserta pelatihan sangat positif terhadap materi yang disampaikan. Beberapa peserta yang bertanya dan memberi tanggapan dapat menunjukkan hal ini. Sebelum menyampaikan materi, tim penulis bertanya kepada siswa tentang hambatan terhadap pembelajaran di kelas. Beberapa jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka tampaknya memahami materi yang dibahas di kelas. Namun, mereka tidak dapat menjawab pertanyaan atau soal yang diajukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, mereka memiliki hasil belajar yang buruk dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Rencana sebelumnya digunakan untuk mengatur proses pelaksanaan selama pendampingan. Pertama, pelatihan dimulai dengan *greeting*. Setelah itu, tim penulis memeriksa apakah siswa sudah memberi respons yang tepat. Tim penulis bertanggung jawab untuk memberikan koreksi jika peserta masih mengucapkan kata-kata yang salah. Peserta diberikan

tugas untuk mencari dan berlatih mengucapkan kosakata. Tim penulis kemudian memberikan tanggapan dan menggarisbawahi pelafalan yang harus dibenarkan. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui pelafalan kosakata yang tepat dan tepat.

Peserta diberi latihan untuk mengisi kalimat rumpang sambil mendengarkan dialog atau percakapan audio tentang topik yang dibahas. Tampak bahwa semua peserta sangat tertarik untuk mengerjakan tugas dan mendengarkan suara yang diputar, sambil ada beberapa yang menirukan kata-kata yang mereka dengar. Setelah sekitar sepuluh menit, peserta menyelesaikan soal yang diberikan dan kemudian membahasnya dengan siswa lain. Semua siswa memberikan pendapat mereka masing-masing saat menjawab soal, dan ketika ada jawaban yang tidak sama, diskusi terjadi. Setelah itu, peserta diminta untuk mempraktekkan lagi dengan bermain peran yang berkaitan dengan dialog atau percakapan yang telah mereka selesaikan sebelumnya. Semuanya berjalan lancar. Beberapa peserta melakukan diskusi yang diminta dengan sangat baik.

Cara bermain scrabble yang dirancang tim penulis untuk meningkatkan kosakata siswa adalah:



Gambar 4. Permainan Scrabble

1. Permainan ini dimainkan oleh siswa kelas VIII-10 yang berjumlah 32 orang. Kemudian, dibagi menjadi 4 kelompok. Jadi, 1 kelompok terdiri dari 8 orang.
2. Pada setiap kelompok, masing-masing siswa menerima sebuah kotak yang berisi berbagai huruf.
3. Satu kata ditempatkan di tengah papan untuk berfungsi sebagai panduan untuk kata berikutnya saat permainan dimulai.

4. Dapatkan poin dengan membuat berbagai kata/kosakata bahasa Inggris baru dari kata yang sudah ada.
5. Untuk membuat kata, ada dua kotak kosong yang dapat menampung huruf apa saja.
6. Kelompok yang dapat menyusun kata dengan lengkap dan benar terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

Faktor Pendukung Pelatihan



Gambar 5. Penutupan

Wali kelas VIII-10 di SMP N 2 Tanah Jawa sangat mendukung kegiatan ini. Faktor lain adalah antusiasme peserta didik dalam mengikuti pendampingan dan menggunakan media pembelajaran yang mereka terima di kelas.

E. KESIMPULAN

Dalam pengabdian ini, media digunakan sebagai alat untuk membantu anak belajar dan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Media meningkatkan motivasi siswa, mencegah mereka kebosanan, dan memperkuat pemahaman siswa tentang dunia nyata. Dengan demikian, penggunaan media memungkinkan penguasaan strategi pemilihannya.

Anak-anak harus diajarkan pelafalan kosakata sejak dini untuk mengurangi kesalahan pengucapan dan meningkatkan ketrampilan berbicara, yang akan membantu mereka berkomunikasi dengan lebih baik dalam bahasa Inggris. Penggunaan media dalam pendidikan sangat penting untuk membantu siswa belajar dan membuat kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 180-189.
- Habib, T. A. (2024). Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 410-418.
- Lukitaningtyas, A. C., Adi, E. P., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa kelas iii di sdk st. Fransiskus lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213-223.
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. Retrieved from <https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/54>
- Siregar, S. M. D., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Scrabble Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 10 Ulu Mahuam. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 146-150).