

Sosialisasi Model “Fun with English” dengan Menggunakan Metode *Game Based Learning* dalam Melatih Kemampuan *Pronunciation* Siswa di SMP Negeri 3 Pematangsiantar

Gabriella Clarisa Silaban¹, Igna Mariana Purba², Eka Uchi Monica Sirait³, Elisa May Yolanda Marbun⁴, Indra Pranata Purba⁵, Claudya Benesa Siagian⁶, Anita Panjaitan⁷, Herman Herman⁸, Imelda Sabrina Sibarani⁹, Bloner Sinurat¹⁰

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
herman@uhnp.ac.id⁸, bloner.sinurat@uhnp.ac.id¹⁰

Kilas Artikel

Volume 1 Issue 3
September 2023

Article History

Submission: 08-06-2023

Revised: 25-06-2023

Accepted: 11-09-2023

Published: 13-09-2023

Kata Kunci:

Fun with English, Metode Game Based Learning, Pronunciation, Sosialisasi

Keywords:

Fun with English, Game Based Learning Method, Pronunciation, Socialization.



Welfare Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

Abstrak

Tujuan dari program sosialisasi ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam berbahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan sosialisasi yang dihadiri oleh 32 siswa ini bertempat di SMP NEGERI 3 Jalan Lagu boti ujung Pematangsiantar pada tanggal 17 Mei 2023. Sosialisasi ini dilakukan dengan menggunakan metode Game Based Learning dan juga diskusi tentang berbagai permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang sering dihadapi oleh peserta didik. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini adalah siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui diskusi setelah pemaparan materi selesai. Dari kegiatan sosialisasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik mampu belajar bahasa Inggris dengan menyenangkan sesuai dengan topik yang telah dibawakan

Abstract

The purpose of this outreach program is to add insight and knowledge in English to students. The socialization activity which was attended by 32 students took place at SMP NEGERI 3 Jalan Lagu boti Ujung Pematangsiantar on May 17 2023. This socialization was carried out using the Game Based Learning method and also discussed various problems in learning English that are often faced by students. The result of the implementation of this activity is that students become motivated in learning English through discussion after the presentation of the material is finished. From these socialization activities, the researcher concluded that students were able to learn English in a fun way according to the topics that had been presented.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal dan juga merupakan salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Bahasa ini merupakan bahasa penghubung, penerjemah secara internasional antar bahasa-bahasa di berbagai Negara dikarenakan banyaknya penutur bahasa ini. Beberapa negara di dunia juga menggunakan

Korespondensi:

Herman Herman

herman@uhnp.ac.id

bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa utama di negara mereka. Maka dari itu sudah pasti mereka juga mempelajari bahasa Inggris, sebab merupakan bahasa yang sangat penting. Dengan penguasaan bahasa Inggris yang baik maka dapat menunjang keahlian di dalam berbagai bidang di dunia pekerjaan atau pun pendidikan. Dengan bahasa Inggris juga kita dapat berkomunikasi dengan mudah atau pun paham maksud yang diutarakan seseorang yang menggunakan bahasa Inggris.

Dalam dunia pendidikan khususnya dunia pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang selalu hadir baik di jenjang SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu bahasa ini tidak terasa asing lagi bagi dunia pendidikan di Indonesia. Namun karena kurangnya minat siswa terhadap bahasa Inggris, apalagi perspektif mereka yang beranggapan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari maka dari itu membuat mereka enggan untuk mempelajarinya.

Seperti yang ditemukan penelitian artikel ini saat melakukan sosialisasi di SMP negeri 3 kota Pematang Siantar, para siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit apalagi dalam materi pelajaran. Banyak dari mereka yang kesulitan menghafal, mengucapkan dan mengingat banyaknya kosakata dalam bahasa Inggris. Maka dari itu para peneliti artikel ini melakukan inovasi melalui pengajaran yang bersifat menyenangkan lalu menerapkannya kedalam pengajaran bahasa Inggris. Dengan ini, maka mindset siswa terhadap sulitnya bahasa Inggris akan hilang dengan adanya metode belajar yang menyenangkan dalam bahasa Inggris (Purba et al., 2022)

Sebagai hasil dari metode pengajaran yang menyenangkan itu maka dapat meningkatkan minat siswa untuk terus mempelajari bahasa Inggris. Melalui adanya suasana baru mahasiswa dapat lebih fokus dan juga antusias dalam mengikuti pelajaran. Apalagi dengan adanya metode pengajaran yang baik maka siswa dapat memahami materi yang ada. Melalui metode ini siswa diharapkan semakin menggemari bahasa Inggris dan juga mau menerapkannya di kehidupan sehari-hari mengingat bahasa ini sangat penting untuk dipelajari bagi siswa agar dapat menambah skill serta kemampuannya di masa depan

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan *metode Game Based Learning*. Metode *Game Based Learning* merupakan teknik pembelajaran dengan menggunakan sarana game online maupun offline yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam metode ini juga dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu siswa paham teknologi sejak dini. Dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan siswa/siswi kelas VIII-9 SMP N 3 Pematangsiantar dengan topik "Fun with English", peneliti dapat mengetahui alasan dibalik para siswa malas belajar bahasa Inggris. Menurut mereka belajar bahasa Inggris sangat rumit dan membosankan, karena itu para peneliti memilih untuk menggunakan metode "Game Based Learning" dimana peneliti memberikan beberapa game yang menggunakan sistem kelompok dengan tujuan meningkatkan rasa kerja sama antar siswa, salah satu game yang diberikan yakni game "whispered Challenge".

Dalam game ini satu kelompok akan disusun menjadi satu baris, lalu peneliti akan membisikkan satu kata dalam bahasa Inggris pada siswa yang berada di barisan paling belakang, lalu siswa tersebut harus melanjutkan suku kata tersebut ke teman yang berada di depannya, begitu seterusnya sampai barisan paling depan. Lalu siswa yang berada di barisan depan harus mencari suku kata yang dibisikkan pada kertas yang sudah di sediakan lalu mengucapkannya dengan *pronunciation* yang tepat.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Melalui kegiatan sosialisasi yang sudah dilakukan oleh tim peneliti yaitu pembelajaran bahasa Inggris dengan topik "Fun With English" dengan menggunakan metode Game Based Learning, tim peneliti dapat menemukan bahwa dengan cara menggunakan metode tersebut siswa dapat mencapai hasil : 1. Mindset siswa terhadap bahasa Inggris mulai berubah. Mereka jadi lebih paham bagaimana pentingnya bahasa Inggris dan mereka mulai mengerti bahwa belajar bahasa Inggris memiliki metode yang dapat digunakan untuk membuat pembelajarannya lebih menyenangkan. 2. Siswa lebih bersemangat untuk belajar bahasa Inggris karena dengan metode Game Based Learning tidak berfokus pada teori saja tetapi siswa juga diajak untuk bertindak atau mempraktikkannya. 3. Siswa tidak mudah merasa bosan ketika belajar bahasa Inggris.



Gambar 1. Penerapan metode *Game Based Learning* berupa "Whisper challenge"

Hambatan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas

Hambatan yang di hadapi saat melakukan metode game based learning pada topik pembelajaran "Fun with English : Pronunciation in English". Saat melakukan metode game based learning adalah kurangnya waktu, di karenakan metode game based learning ini cukup membutuhkan waktu yang banyak karena metode ini sendiri media pembelajaran yang dipercaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Maka perlu waktu yang cukup lama.

Penanggulangan terhadap hambatan yang dihadapi

1. Tim peneliti menggunakan 1 atau 2 game saja yang sesuai untuk melatih pengucapan siswa agar siswa tetap merasa senang dalam belajar dan juga mengerti akan materi pembelajaran, jadi bukan hanya asal bermain saja tetapi ilmu itu tetap di terima oleh siswa.
2. Setelah menguasai materi, tim peneliti menerapkannya dalam bentuk games kelompok lalu berusaha mencari solusi untuk tidak memakai bahan dan alat yang rumit. Karena tim peneliti tidak memiliki alat dan bahan berupa bentuk konkrit benda yang dapat mendukung kegiatan games, maka tim peneliti menulis kata di lembaran kertas kecil dan membisikkan sebuah kata kepada setiap perwakilan kelompok games,

dan itu tidak membuat tim peneliti kesulitan untuk mencari alat dan bahan tetapi menggunakan seadanya yang dimiliki.

Sesi Sharing

Setelah pemaparan materi, dilakukan sesi sharing terhadap tanggapan siswa kelas VIII-9 mengenai pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang cenderung membuat mereka bosan dan tidak tertarik belajar bahasa Inggris.

Melalui sesi sharing, tim peneliti mendapatkan temuan beberapa solusi agar siswa tertarik dan mau memulai belajar bahasa Inggris.

1). Mindset

Siswa harus terlebih dahulu berhenti untuk berpikir bahwa bahasa Inggris itu sulit, siswa harus diberi motivasi dan dorongan agar mereka mau untuk memulai. Karena jika siswa masih kekurangan dukungan, maka akan sulit bagi siswa untuk melakukan tahap-tahap selanjutnya.

2). Kosakata

Cara yang satu ini cukup sederhana bagi siswa untuk memulai belajar bahasa Inggris, yaitu siswa diminta untuk melihat benda-benda di sekitarnya, suasana lingkungan, dan mendeskripsikan orang atau benda disekitarnya. Lalu siswa mencari tahu bahasa Inggris dari kata tersebut. Contoh ;

- Benda di sekitarnya
 - Meja : Table
 - Kursi : Chair
 - Papan Tulis : Black board
 - Dinding : Wall
 - Jendela : Window, dsb.
- Suasana di sekitarnya
 - Ramai : Crowded
 - Ribut : Noisy
 - Sunyi : Silence
 - Berduka : Sorrow, dsb.
- Mendeskripsikan orang atau benda di sekitarnya
 - Cantik : Beautiful
 - Tampan : Handsome
 - Pintar : Clever
 - Kotor : dirty
 - Tebal : Thick
 - Rapi : Tidy, dsb.

3). Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari

Pada cara ini, siswa perlu sebuah keberanian untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini bisa dimulai dengan menonton film yang berbahasa Inggris, mendengar musik bahasa Inggris, dan menonton konten-konten lainnya yang berbahasa Inggris. Dengan begitu, siswa akan lebih tertarik lagi untuk belajar bahasa Inggris.

4). Latihan Conversation

Siswa juga dapat melatih pengucapannya dengan latihan conversation setiap hari. Pada Zaman teknologi ini, latihan conversation secara online dapat diakses oleh semua siswa,

seperti aplikasi Tik Tok, Instagram, dan Youtube. Jadi, tidak ada hambatan dalam media pembelajaran bagi siswa untuk melatih pengucapannya.

5). Partner

Siswa perlu seorang partner untuk mendukung dirinya dalam berbahasa Inggris. Yang dapat menjadi partner seorang siswa tidak harus seorang yang sangat ahli atau pengajar, tapi haruslah orang yang sama seperti dirinya, yaitu mereka yang sedang melakukan proses atau dapat juga orang yang sudah melewati proses dalam belajar dalam bahasa Inggris. Setelah menemukan seorang partner, siswa dapat berdiskusi mengenai kesulitan yang dialaminya saat belajar bahasa Inggris. Melalui komunikasi, siswa dapat menemukan solusi dari kesulitan tersebut dan dapat meningkatkan kemampuannya.

4. KESIMPULAN

Bahasa Inggris adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan dunia pekerjaan. Banyak siswa yang memang menyadari bahwa bahasa Inggris itu penting, namun mereka enggan untuk belajar karena adanya beberapa faktor yang membuat mereka merasa bosan dan membuat mereka tidak tertarik belajar bahasa Inggris. Melalui sosialisasi ini, tim peneliti melakukan pembelajaran dengan metode game based learning, dimana siswa bukan saja belajar tentang teori, namun juga mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari ke dalam sebuah permainan yang sudah ditentukan, dengan begitu siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang sudah dipelajari dan paham akan penerapan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris dapat dibangun kembali jika ada inovasi dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilakukan tidak harus berupa permainan, metode lain juga dapat digunakan dengan menyesuaikan materi pembelajarannya. Akan ada beberapa hambatan yang dihadapi oleh seorang guru bahasa Inggris, namun setiap hambatan pasti memiliki solusi jika guru mau berusaha dan optimis terhadap pembelajaran yang dilakukan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim sosialisasi peneliti yaitu mahasiswa prodi pendidikan bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar mengucapkan Terima kasih kepada pihak sekolah SMP NEGERI 3 Pematangsiantar yang mendukung kegiatan sosialisasi ini pada kelas VIII-9 sehingga dapat berlangsung dengan baik dan kepada Dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris, Dr. Herman, S.Pd., M.Pd. atas kesempatan yang diberikan kepada kami dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Purba, D., Hutabarat, I., Sihombing, H., & Gultom, F. (2022). English Learning "English Is Fun" For Children in the Happy Families Community In Medan Denai, Medan City, North Sumatera. *PKM Maju UDA*, 3(2), 1-8. doi:10.46930/pkmmajuuda.v3i2.1763
- 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>

- Hashifah, M. N. (2017) Penggunaan Teknik Permainan Virelangue Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Kalimat Sederhana Bahasa Perancis. *S1 thesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*. Retrieved from: <http://repository.upi.edu/33124/>
- Kusuma, N. M. P. and Riananditasari, N. (2022). Aplikasi Permainan Berbasis Komputer Sebagai Penunjang Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Spelling Dan Pronunciation. *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 15(1), 166-173. Retrieved from: <https://jurnal.sttkd.ac.id/index.php/jmd/article/view/584>