

Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Online untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Muhammadiyah Kota Jambi

Robi Soma¹, Yorina An'guna Bansa^{2*}, Dana Amania³, Ratih Rosita⁴

^{1,3}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Jambi, Kota Jambi, Indonesia

^{2*,4}FEB, Universitas Muhammadiyah Jambi, Kota Jambi, Indonesia

Email: ^{2*}yorinabansa@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan pembelajaran berbasis game online untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kepada para siswa kelas IX SMP Muhammadiyah kota Jambi. Pelatihan game online ini menggunakan pendekatan Learning by Doing yang digagas oleh John Dewey. Dalam pelatihan yang diikuti sebanyak 19 siswa ini, mereka berpartisipasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh tim PKM yang merupakan kolaborasi antara dosen Universitas Jambi (UNJA) dan universitas Muhammadiyah (UM) kota Jambi. Pelatihan diawali dengan pemaparan materi oleh tim PKM yaitu dengan mengenalkan beragam game online kepada para siswa seperti mobile legend, among us dan sebagainya dan diakhiri dengan quiz berhadiah. Selama proses pelatihan, para siswa terlihat aktif serta antusias dengan menggunakan gawai yang telah disediakan oleh tim PKM. Adapun game yang dimainkan adalah game mobil legend dengan pertimbangan banyak sekali kata-kata yang bisa mereka pelajari dan bisa langsung dipraktekkan dalam penggunaan Bahasa Inggris sehari-hari baik lisan maupun tulisan. Dengan demikian, melalui kegiatan pelatihan PKM ini, diharapkan para siswa tidak hanya memanfaatkan game online semata-mata sebagai media permainan saja akan tetapi lebih dari itu yaitu sebagai media untuk belajar Bahasa Inggris utamanya kosakata.

Kata Kunci: Kosa Kata Bahasa Inggris, Pembelajaran Berbasis Game Online, Siswa SMP.

Abstract

The purpose of this community service activity is to provide online game-based learning training to improve English vocabulary mastery for grade IX students of SMP Muhammadiyah in Jambi City. This online game training uses the Learning by Doing approach initiated by John Dewey. In the training attended by 19 students, they participated in learning provided by the PKM team which is a collaboration between lecturers from the University of Jambi (UNJA) and Muhammadiyah University (UM) in Jambi City. The training began with a presentation of material by the PKM team, namely by introducing various online games to students such as mobile legends, among us and so on and ended with a quiz with prizes. During the training process, the students looked active and enthusiastic using the gadgets provided by the PKM team. The game played was the mobile legend game considering that there were many words that they could learn and could be directly practiced in everyday English use, both spoken and written. Thus, through this PKM training activity, it is hoped that students will not only use online games as a game medium but more than that, namely as a medium for learning English, especially vocabulary.

Keywords: English Vocabulary, Online Game-Based Learning, Junior High School Students.

PENDAHULUAN

Banyak para peneliti menyadari pentingnya kosakata agar berhasil dalam pemelajaran Bahasa asing (Al Qahtani, 2015; Lessard-Clouston, 2013; Saud, 2023; Susanto, 2016; Susanto 2017). Kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu komponen dasar yang harus dikuasai oleh siswa EFL (English as a Foreign Language) dalam belajar bahasa Inggris. Pemelajaran kosakata merupakan kunci dari segala bahasa dan merupakan aspek fundamental dalam pemerolehan kosakata bahasa asing (Saridevita, 2019 & Rian,

2024). Penguasaan kosakata juga merupakan kunci penguasaan bahasa karena komunikasi yang efektif memerlukan penguasaan kosakata yang baik. Karena membantu siswa mengekspresikan ide dengan jelas dan memahami orang lain, sehingga penting untuk pembelajaran dan kemahiran bahasa (Nguyen 2021). Secara harfiah, kosakata dapat diartikan sebagai Kumpulan kata-kata yang digunakan oleh seorang individu, kelompok kelas, atau para profesional dibidang tertentu yang mana Sebagian memiliki kesamaan makna atau disebut dengan istilah sinonim dan Sebagian lainnya memiliki pertentangan makna atau disebut dengan istilah antonym (Burn & Browman, 1975). Lebih lanjut lagi, menurut Nation (2013), kosakata mengacu pada kumpulan kata-kata yang harus diperoleh seorang pemelajar Bahasa agar dapat memahami, berbicara, membaca dan menulis dalam suatu Bahasa. Nation menekankan pentingnya kosakata bagi para pemelajar Bahasa karena kosakata memainkan bagian penting dalam berkomunikasi efektif dan pemahaman dalam membaca. Untuk memproduksi sebuah kalimat, keberadaan kosakata sangat penting baik itu kalimat lisan maupun tertulis seperti apa yang dikatakan oleh Thornbury (2002), bahwasannya tanpa tata Bahasa, sedikit yang bisa diungkapkan, tetapi tanpa kosakata, tak ada yang bisa diungkapkan.

Penguasaan kosakata yang baik akan meningkatkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dengan jelas dan juga akurat. Ini diperlukan untuk pelajar EFL. Namun, memperoleh dan mengingat kata-kata baru juga dapat menjadi tantangan bagi siswa. Pembelajaran kosakata membutuhkan banyak upaya dan strategi yang konsisten. Ini untuk memastikan kata-kata tersebut terinternalisasi. Hal ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa kata tersebut dapat digunakan dalam komunikasi kehidupan nyata. Hal ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa dengan tujuan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut juga untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Penelitian yang dilakukan Salamun dkk. (2022) menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kehilangan motivasi untuk belajar bahasa Inggris, antara lain kurangnya kosakata bahasa Inggris dan gaya mengajar guru yang tidak menarik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi agar siswa tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Metode pengajaran tradisional mungkin tidak selalu efektif dalam melibatkan siswa dan mendorong pertumbuhan kosa kata.

Strategi pembelajaran kosakata yang tepat bagi para siswa sangat menentukan sedikit atau banyaknya kata-kata yang mampu mereka kuasai dimulai dari kata-kata yang bersuku kata sederhana sampai kepada kata-kata yang lebih kompleks (Thornbury, 2002).

Penggunaan teknologi di kelas sebagai alat untuk memotivasi dan melibatkan siswa telah mendapat banyak perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Konvergensi teknologi dan teknik pengajaran telah menciptakan peluang baru untuk pengalaman belajar yang menarik dan sukses. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk mempelajari kosakata melalui permainan (game): misalnya kosakata dapat dipelajari melalui permainan. Baimbetova (2020) menemukan bahwa penggunaan permainan kosakata menciptakan suasana menyenangkan dan santai yang mendukung keberhasilan pelajar muda. Penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan permainan ke dalam pelajaran dapat meningkatkan keterampilan kosa kata, bahkan untuk anak-anak yang masih sangat kecil, tanpa perlu menggunakan bahasa ibu mereka. Bertentangan dengan anggapan bahwa permainan dapat merangsang siswa secara berlebihan dan mengurangi fokus mereka, Baimbetova (2020) menemukan bahwa aktivitas ini sebenarnya dapat meningkatkan konsentrasi, selama guru memahami tujuan setiap permainan dan memastikan aktivitas tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Sejalan dengan gamifikasi dalam prinsip ELT, permainan kosakata yang efektif harus melibatkan siswa, menarik perhatian mereka pada bentuk dan arti kata, dan memungkinkan pengulangan untuk memperkuat pembelajaran. Baimbetova (2020) menambahkan bahwa permainan dapat menjadi alat pengajaran jika dipilih dengan cermat, karena permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa mempertahankan kosa kata dengan lebih baik.

Game online, telah berkembang sebagai alat yang ampuh untuk mendukung teknik pengajaran tradisional. Game online telah menjadi salah satu instrumen teknis yang paling menjanjikan untuk pemerolehan bahasa, terutama bila dikombinasikan dengan pendidikan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Meningkatnya popularitas platform game online yang dapat dimainkan dengan android dan IOS salah satu diantaranya yaitu Mobile Legends yang dapat dimainkan dengan PC atau laptop menawarkan peluang untuk melihat bagaimana platform tersebut dapat meningkatkan kemahiran bahasa siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata. Game online, khususnya, telah berkembang sebagai alat yang ampuh untuk mendukung teknik pengajaran tradisional. Game online telah menjadi salah satu instrumen teknis yang paling menjanjikan untuk pemerolehan bahasa, terutama bila dikombinasikan dengan pendidikan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Meningkatnya popularitas platform game online yang menawarkan peluang untuk melihat bagaimana platform tersebut dapat meningkatkan kemahiran

bahasa siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata. Game online tidak hanya sekedar aplikasi untuk bermain saja, namun juga bisa digunakan sebagai sarana belajar khususnya untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris baru. Hal ini dimungkinkan karena para pemain akan bertemu dengan pemain dari negara lain dan mengharuskan para pemainnya berkomunikasi untuk mencapai tujuan tim. Selain itu, pemain juga bisa memperoleh kosakata baru dengan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh para pelaku dalam game tersebut yang dilakukan selama berulang kali.

Oleh karena itu, pembelajaran yang menitikberatkan pada pengaplikasian game online terhadap kemampuan berbahasa Inggris siswa khususnya perolehan kosakata adalah hal yang penting. Hal ini dikarenakan beberapa alasan. Pertama, generasi digital saat ini semakin terikat dengan teknologi. Status ini tentunya membuat pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang relevan dan menarik. Kedua, memahami bagaimana permainan ini mempengaruhi pembelajaran kosakata dapat bermanfaat bagi pemangku kepentingan pendidikan. Ini akan memberi informasi kepada para pendidik dan perancang kurikulum tentang strategi pengajaran yang efektif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Perkasa dkk. (2022), Adha (2022), Diantoro dkk. (2020), bahwa para siswa sekolah khususnya para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) mengalami peningkatan penguasaan kosakata setelah mengintegrasikan aplikasi - aplikasi game online kepada para siswa tersebut. Namun, masih belum banyak pelatihan atau penyuluhan seputar penggunaan game berbasis internet (game online) ini yang dilakukan dengan target sasaran siswa sekolah menengah pertama di kota Jambi. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan platform game online yang menjadi trend di kalangan anak-anak sekolah sekaligus dapat mengalihkan perhatian anak-anak sekolah dari bermain game yang tidak menghasilkan apa-apa.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode penyuluhan dengan cara menjelaskan kepada para peserta didik perihal apakah yang dimaksud dengan menerapkan pendekatan penerapan praktek dengan menerapkan pendekatan *Learning by Doing (LBD)* dimana pendekatan ini pertama kali diperkenalkan oleh John Dewey, seorang ahli pedagogik terapan (applied pedagogic). Ia menjelaskan bahwa dalam proses belajar, orang harus mengalami apa yang mereka pelajari atau harus melakukan tindakan dan dibawa pada situasi aslinya (real situation) (Robani dkk. 2021). Dalam konteks penerapan metode pendekatan pembelajaran LBD ini, penggunaan aplikasi game online harus dilakukan langsung oleh para siswa kelas IX SMP Muhammadiyah kota Jambi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah diselenggarakan pada hari Jumat tanggal 29 November 2024 bertempat di SMP Muhammadiyah kota Jambi dengan jumlah peserta sebanyak 19 siswa kelas IX yang mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Untuk tahap persiapan, Tim PKM mempersiapkan segala sesuatu yang berkenaan dengan administrasi seperti surat izin pengabdian kepada masyarakat, berita acara pelaksanaan, dan presensi kehadiran siswa. Selain itu, tim PKM juga mempersiapkan spanduk kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil temuan di lapangan adalah Siswa kelas IX peserta kegiatan PKM ini telah mengenal dan biasa memainkan game online. Namun, saat bermain mereka tidak menyadari bahwa permainan ini dapat menambah penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.



Kegiatan PKM ini diawali dengan sambutan oleh Ibu Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Kota Jambi. Dalam sambutannya beliau menyampaikan agar anak – anak dapat mengikuti kegiatan pengabdian ini dengan tertib, mendengarkan dengan seksama, dan berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Di dalam kelas, tim pengabdian juga didampingi oleh guru kelas IX sehingga anak – anak dapat nyaman selama mengikuti pelatihan.



Sesi berikutnya ada pengenalan tim pengabdian dan peserta, memantik keakraban, dan *brainstorming* game online yang mereka ketahui, pengenalan dan pemahaman judul pengabdian kepada peserta didik. Setelah itu, kegiatan ini dilanjutkan dengan pemberian materi yang dilakukan dengan presentasi menggunakan media power point.



Materi pokok yang disampaikan adalah pertama, kosa kata bahasa Inggris. Kosakata merupakan salah satu elemen paling penting dalam belajar bahasa Inggris, sehingga terkadang disebut sebagai “kunci” karena menentukan tingkat kemahiran berbahasa seseorang. Materi kedua mengenai pentingnya penguasaan kosakata. Hal ini penting karena menentukan penguasaan empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Materi ketiga mengenai game online. Game online adalah permainan yang dimainkan secara daring melalui jaringan internet. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan baik secara individu maupun dalam kelompok. Game online yang saat ini populer di Indonesia adalah mobile legends: Bang bang, free fire, call of duty: mobile, genshin impact, minecraft.



Fokus kegiatan pelatihan ini ada pada game online mobile legends. Dimana pada permainan ini, setiap pemain mengendalikan karakter “hero” yang berbeda dengan keterampilan dan atribut khusus. Tujuan dasar permainan ini adalah untuk menghancurkan markas tim lawan, yang mempertemukan dua tim yang terdiri dari lima pemain.



Setelah materi diberikan, siswa diberikan kuis dan siswa yang dapat menjawab pertanyaan kuis, diberikan hadiah. Adapun pertanyaan kuis sebagai berikut:

1. Apa arti istilah “lag” dalam game online?
2. Ketika pemain memilih untuk “exit” itu berarti mereka ingin dari game.
3. Jika seorang pemain mengatakan “GG” setelah permainan, itu berarti
4. Jika seorang pemain melihat kata “enemy” mereka harus waspada karena artinya adalah
5. Apakah Saya?
Petunjuk: Saya panduan untuk menemukan lokasi tertentu dalam game.
6. Sebutkan 3 kelebihan bermain game online?

Siswa mengikuti pelatihan dengan antusias. Fokus utama kegiatan ini adalah menumbuhkan kesadaran siswa bahwa mereka dapat bermain game online sambil belajar. Meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris dengan penambahan kosakata. Kesulitan yang dihadapi saat di lapangan adalah kurangnya ketersediaan laptop dan in focus di sekolah tersebut sehingga tim pengabdian harus membawa sendiri peralatan tersebut. Namun, in focus yang dibawa versi PGA sedangkan in focus versi HDMI sehingga in focus tidak dapat digunakan saat pemaparan materi. Kepala sekolah menyampaikan jika ada pengabdian selanjutnya dengan hibah maka sekolahnya membutuhkan sarana prasarana yang masih minim di sekolahnya. Hal ini pun menjadi catatan bagi kami tim pengabdian untuk rekomendasi kegiatan pengabdian selanjutnya.

KESIMPULAN

Tingkat ketercapaian target kegiatan di lapangan sangat baik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa peserta pelatihan dan keterbukaan pihak sekolah. Bentuk pelatihan ini dan fokus materi yang disampaikan telah tepat dan sesuai dengan masalah dan kebutuhan yang dihadapi siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Kota Jambi yaitu belum adanya kesadaran bahwa saat bermain game online dapat juga belajar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Siswa juga butuh dimotivasi untuk dapat bermain sambil belajar bahasa Inggris. Game online juga metode belajar kosakata yang tepat karena permainan ini sangat familiar dan digemari mereka. Kegiatan pelatihan ini berdampak dan memberi manfaat yang signifikan bagi mereka bahwa pada saat bermain game online, mereka termotivasi untuk belajar bahasa Inggris khususnya menambah penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun rekomendasi untuk kegiatan pelatihan selanjutnya adalah pelatihan membaca cepat dengan memaksimalkan penggunaan game online bagi siswa SMP Muhammadiyah kota Jambi.

Sebagai saran serta rekomendasi dari para tim Pengabdian Kepada Masyarakat yang ditujukan kepada para siswa sekolah terutama siswa SMP agar dapat lebih bijak dalam menyikapi game online dalam arti kata tidak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain game online melainkan menggunakannya untuk mengulang pelajaran yang telah diperoleh dikelas terutama mata-pelajaran yang memerlukan banyak praktek dan latihan seperti matematika dan tentunya Bahasa Inggris yang harus dipraktekkan secara berulang-ulang terutama kata-kata yang secara langsung berkelindan dengan materi pelajaran yang dipelajari di sekolah. Perlu dicatat bahwa tidak semua kosakata di dalam game tersebut layak untuk digunakan dikarenakan kurang patut dipandang dari segi norma kesopanan & kesantunan. Prioritaskan kata-kata yang paling mudah diingat, pola-pola kalimat sederhana agar dapat lebih mempermudah penguasaan praktek kosakata dalam Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada SMP Muhammadiyah Kota Jambi yang telah memberikan ruang dan waktu kepada tim pengabdian untuk memberikan materi pelatihan pembelajaran ini kepada siswa – siswa SMP di sekolah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qahtani, M. 2015. *The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. International Journal of Teaching and Education*, 3(3), pp-21-24.
- Baimbetova, Zhanar. 2020. "Teaching Vocabulary through Games in the EFL Classroom : A Case Study." *International Conference The Future of Education* 1–5.
- Burn & Browman. 1975. Principles of language learning and teaching vocabulary. New Jersey: Pearson Education Ltd.
- Diantoro, Arik, Tri Mulyati, and Abdul Halim. 2020. "The Effect of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Student Student of SMAN 1 Cluring." *Lunar (Language and Art)* 4(1):128–33.
- Leissard-Clouston, M. 2013. Teaching Vocabulary. TESOL: International.
- Nguyen, Thi Thao Nguyen. 2021. "A Review of the Effects of Media on Foreign Language Vocabulary Acquisition." *International Journal of TESOL & Education* 1(1):30–37.
- Perkasa, Abdul Gazam Diryadi, Nazriani Lubis, Rini Fadhillah Putri, and Teguh Satria Amin. 2022. "Tertiary Students' Perception of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery." *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics* 1(2):64–70. doi: 10.32696/ijeal.v1i2.1319.
- Rian, F. 2024. Students' difficulties in mastering English vocabulary at one Junior High School in Jambi. Proposal skripsi: Universitas Jambi.
- Rhodiwa Adha, M. 2022. "The Influence Of Online Game Mobile Legends In Students' Vocabulary Mastery At Eleventh Grade Of Vocational High School Number 1 Kota Jambi Submitted as a Partial Fulfillment of the Requirement for Degree of Sarjana Pendidikan in English Education."
- Robani, Melia Erba, Fia Anisa Rachim, Amelia Febriani, and Ega Rizqi Fitri A. 2021. "Metode Learning By Doing Dalam Mengoptimalkan Kualitas Belajar Siswa Smp." *Jurnal Ilmiah Edukasia* 1(1):24–30. doi: 10.26877/jie.v1i1.7961.
- Salamun, Asmita, Taufik, Yulismayanti, Harziko, and Kiky Anasya Mukaddar. 2022. "Student Demotivation In Learning English (Demotivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris)." *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)* 3(3):79–87.
- Saridevita, A., 1, Suhendar, A., 2, Hasan, N. 2022. Analisis Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Pondok Makmur. In *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2 (4), Pp. 364–373).
- Saud, M. S., et al. 2023. Measuring Academic Vocabulary Size of University Students in Nepal. *MEXTESOL Journal* 47(1), pp. 1-12.
- Susanto, A. 2016. How English learner succeeded in difficult circumstances. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 4(2), pp.135-148.
- Susanto, A. 2017. The teaching of vocabulary: A perspective. *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra* 1(2), pp-182-191.
- Thornbury, Scott. 2002. *How to teach vocabulary*. Longman, Pearson.