

PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE WORD CHAIN BAGI SISWA – SISWI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Muchammad Sofyan Firmansyah¹⁾, Syaefani Arif Romadhon²⁾, Arifany Ferida³⁾

^{1,3)} Program Studi Sarjana Terapan Akuntansi Sektor Publik, Politeknik Harapan Bersama

²⁾ Program Studi Diploma 3 Teknik Mesin, Politeknik Harapan Bersama
sofyan.firmansyah@poltektegal.ac.id

Abstract

Communicating using the English language is not something easy for students in Indonesia. There are still many students, even those who are studying for a high-level education, who feel that the English language is difficult to learn. Although English has been taught since elementary school, there are still students who cannot or are not confident to communicate by using the English language. Most of their problem is the vocabulary. Many of them are still confused about translating Bahasa into the English language because of their lack of English vocabulary. The community service held was focused on vocabulary enrichment to the students of high-level education, especially vocational high school students. The urgency of mastering English for the sake of communication by vocational high school students are most of them want to apply for a job after graduation. The method used in this community service was a gamification learning method known as word chain. The purpose was to make the students feel that learning and memorizing vocabulary was pleasant to do. SMK N 1 Brebes was chosen to be the object of this community service as the school has a vision to prepare its students to be able to work not only in a domestic company but international company also after graduation.

Keywords: Community Service, English, Vocabulary, Vocational.

Abstrak

Berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris bukanlah sesuatu yang mudah bagi pelajar di Indonesia. Masih banyak pelajar, bahkan mereka yang sedang menempuh pendidikan tingkat tinggi, yang merasa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Walaupun bahasa Inggris sudah diajarkan sejak SD, namun masih ada siswa yang belum bisa atau kurang percaya diri berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris. Sebagian besar masalah mereka adalah kosa kata. Banyak dari mereka yang masih bingung menerjemahkan Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris karena kurangnya kosa kata Bahasa Inggris. Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan difokuskan pada pengayaan kosa kata kepada siswa pendidikan tinggi khususnya siswa sekolah menengah kejuruan. Urgensi penguasaan bahasa Inggris demi komunikasi oleh siswa SMK adalah sebagian besar dari mereka ingin melamar pekerjaan setelah lulus. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah metode pembelajaran gamifikasi yang dikenal dengan istilah rantai kata. Tujuannya agar siswa merasa bahwa belajar dan menghafal kosa kata itu menyenangkan untuk dilakukan. SMK N 1 Brebes dipilih menjadi objek pengabdian kepada masyarakat ini karena sekolah tersebut mempunyai visi untuk mempersiapkan siswanya agar mampu bekerja tidak hanya di perusahaan dalam negeri tetapi juga di perusahaan internasional setelah lulus.

Keywords: Pengabdian Masyarakat, Bahasa Inggris, Kosa Kata, Vokasi.

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan kemampuan menulis dan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris yang baik dan benar sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan. Kesadaran akan pentingnya menguasai kemampuan bahasa Inggris kini telah dirasakan tidak hanya oleh guru dan dosen tetapi oleh siswa – siswi (Iriance, 2018). Perkembangan dunia pendidikan sekarang yang harus bisa mengimbangi dunia usaha dan dunia industri memberikan gelombang kejut yang besar bagi seluruh pelaku akademisi untuk bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Erzad, 2015). Hal ini juga sejalan dengan adanya tuntutan dari penyedia lapangan kerja yang menjadikan kemampuan bahasa Inggris sebagai prasyarat.

Meskipun demikian, melakukan komunikasi menggunakan bahasa Inggris tidaklah mudah. Kemampuan dalam menguasai kosakata (vocabulary) sangatlah penting terutama dalam melakukan penerjemahan dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Inggris. Tentu pembelajaran dan mengingat kosakata berbahasa Inggris ini perlu waktu, dan haruslah secara rutin untuk dilatih. Mengingat kosakata berbahasa Inggris bukanlah suatu hal yang mudah, bahkan itu mungkin dapat dikatakan membosankan (Amelia, 2021). Kegiatan mengingat kosakata berbahasa Inggris ini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Tujuannya adalah agar siswa - siswi dapat mengingat kosakata yang sudah dibaca dengan mudah dan tidak lupa.

Kemampuan mengingat kosakata berbahasa Inggris menjadi suatu hal yang diperlukan oleh siswa - siswi sekolah menengah kejuruan. Hal ini dikarenakan, siswa - siswi sekolah

menengah kejuruan ini diproyeksikan untuk bisa langsung bekerja setelah menamatkan jenjang pendidikan.

Kenyataan yang terjadi adalah masih ditemukannya siswa - siswi sekolah menengah kejuruan yang belum bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Banyak sekali siswa - siswi yang masih bingung dalam menjelaskan tentang dirinya sendiri. Kebanyakan mengeluhkan susah mencari kata terjemahan berbahasa Inggris. Maka pengabdian ingin melakukan pelatihan untuk memperkaya kosakata siswa - siswi sekolah menengah kejuruan dengan menggunakan suatu metode yang menyenangkan.

Word-chain atau sambung kata dikenal sebagai sebuah metode yang menggabungkan pembelajaran dan permainan. Metode ini dikenal sebagai metode yang sering digunakan untuk memberikan pelatihan dalam hal perbendaharaan kosakata. Pengabdian mencoba menggunakan metode ini untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dari siswa - siswi peserta pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa praktik langsung. Peserta yang berjumlah 50 siswa akan melakukan permainan rantai kata (word-chain). Tentu akan ada punishment untuk siswa - siswi peserta yang sering salah atau tidak bisa mengucapkan kata lanjutan dari peserta sebelumnya.

Metode word-chain yang dikenal sebagai kata-berantai ini bukanlah metode baru di dunia akademik. Metode ini sudah banyak diterapkan dalam pembelajaran berbahasa. Metode word-chain ini adalah sebuah permainan yang mana pemain pertama akan

menyebutkan sebuah kata dan huruf akhir dari kata yang disebutkan oleh pemain pertama akan dijadikan huruf awal dari kata yang disebutkan oleh pemain berikutnya dan permainan ini akan terus berkesinambungan (Yanti, 2017). Implementasi dari metode kata berantai (word-chain) ini sudah dilakukan dan dinilai efektif. Word-chain digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara deskriptif (descriptive-speaking) pada siswa Sekolah Menengah Pertama yang mana kemampuan siswa dalam mendeskripsikan suatu benda atau hal secara lisan meningkat dikarenakan ada bantuan dari teman kelasnya (Abbas, 2014). Keefektifan word-chain sebagai metode untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata (vocabulary) berbahasa Inggris juga telah diterapkan pada siswa dan menjadi metode yang dinilai efektif (Izzah, 2015). Keefektifan dari metode word-chain ini juga telah diakui bisa meningkatkan perbendaharaan kosakata. Metode word-chain merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan terutama dalam proses pembelajaran kosakata yang sering dirasa membosankan oleh banyak orang (Firmansyah & Adi, 2015).

Pengabdian dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode word-chain untuk meningkatkan kosakata siswa - siswi sekolah menengah kejuruan (SMK) negeri 1 Brebes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berhasil memberikan sudut pandang baru kepada siswa - siswi SMK N 1 Brebes bahwa

belajar kosakata bahasa Inggris itu tidaklah membosankan. Penguasaan kosakata bahasa Inggris sangat diperlukan dalam penerjemahan. Dengan banyaknya kosakata yang dikuasai, siswa - siswi akan dapat menyusun beragam kalimat dengan ribuan pilihan kata padanan berbahasa Inggris yang tepat.

Kegiatan pelatihan yang dihadiri oleh 50 siswa peserta ini diadakan pada aula SMK N 1 Brebes. Pengabdian dan tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan beberapa peraturan kepada peserta ketika melaksanakan permainan word-chain. Peraturan tersebut adalah:

1. Tidak boleh mengulang kata yang telah diucapkan peserta sebelumnya, jika melanggar maka akan ada hukuman ;
2. Peserta yang tidak bisa memberikan kata yang huruf awalnya adalah huruf akhir dari kata yang disampaikan peserta sebelumnya hingga 3 ketukan berakhir,
3. Punishment yang diberikan berupa kegiatan untuk maju dan menyanyikan lagu pop berbahasa Inggris.

Tujuan dari pemberian hukuman ini adalah untuk melatih kedisiplinan, dan menjaga agar kegiatan word-chain bisa dilaksanakan dengan baik. Kegiatan word-chain sendiri dilakukan dengan beberapa tahapan:

1. Peserta duduk acak tanpa mengenal peserta disebelahnya.
2. Peserta diberikan pengetahuan dulu terkait dengan apa itu metode belajar kata berantai (word-chain)
3. Pre-activity dilakukan dengan memberikan contoh /

- simulasi permainan word-chain,
4. Pengabdi memberikan pengarahan dan koreksi terkait dengan kegiatan pre-activity word-chain yang telah dilakukan.
 5. Peserta diberikan latihan pemanasan terkait mengingat kosakata dengan melakukan jawab cepat atas gambar yang ditampilkan oleh pengabdi pada layar monitor dalam bentuk game
 6. Tahap pelaksanaan 1, peserta melakukan kata berantai dengan beberapa peraturan;
 7. Tahap pemberian hukuman untuk peserta yang mengulang kata ataupun menghabiskan waktu menjawab sebanyak 3 ketukan
 8. Tahap pelaksanaan 2, peserta mengikuti game word-chain dengan fokus kepada alat dan perlengkapan buku tulis atau dikenal stationarry.
 9. Setelah tahap pelaksanaan 2, dilakukan pemberian hukuman untuk peserta yang melanggar peraturan sebagaimana pada poin ke

Pengabdian ini mencoba mengubah suatu bentuk pembelajaran yang klasikal dan cenderung searah menjadi sebuah permainan interaktif. Permainan word-chain menuntut semua peserta untuk terus fokus memikirkan kata apa yang akan mereka ucapkan. Melalui permainan kata word-chain ini otak peserta harus dalam mode fokus memikirkan berbagai macam kemungkinan yang terjadi.

Pelaksanaan tahap pre-activity di mulai dengan bantuan dari guru Bahasa Inggris. Tujuannya adalah agar siswa –

siswi peserta tidak merasa canggung dengan pengabdi beserta tim. Tentu melakukan sebuah permainan word-chain dengan orang yang belum dikenal akan terasa kurang seru dan menarik



Gambar 1

Guru Bahasa Inggris membantu pengabdi dan tim dalam mengarahkan dan memberikan pemahaman awal terkait permainan rantai kata / word – chain yang akan dilakukan ini bertujuan untuk memperkaya kosakata berbahasa Inggris.

Pada tahap pelaksanaan permainan tahap pertama, pengabdi mengambil alih kendali atas arahan kepada siswa – siswi tanpa adanya bantuan guru.



Gambar 2

Pengabdi ingin melihat adanya hasil nyata dari pengimplementasian metode word-chain untuk memperkaya kosakata berbahasa Inggris siswa-siswi.

Keberhasilan dari jalannya sebuah permainan dilihat dari banyak tidaknya peserta yang gagal dan mendapatkan hukuman. Tim pengabdi sepakat untuk tidak menggunakan ujian dalam pengabdian ini sebagai sarana pengukuran keberhasilan penerapan metode word-chain dalam meningkatkan kosakata. Penerapan pre

test dan post test menjadi kurang pas jika diterapkan untuk mengukur keberhasilan sebuah permainan.

No	Tahap Pelaksanaan Word-Chain	Jumlah Peserta	Peserta Gagal
1	Tahap Pre Activity	50	27
2	Tahap 1	50	18
3	Tahap 2	50	7

Berdasarkan dari jumlah peserta yang gagal atau melanggar aturan pada permainan word-chain sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1.1, dapat dianalisis bahwa terdapat penurunan pada jumlah peserta yang melanggar peraturan permainan word-chain. Pada tahap pre-activity ada 27 peserta yang belum paham terkait dengan cara bermain kata berantai (word-chain) ini. Selanjutnya, penurunan peserta yang melanggar peraturan permainan word-chain terjadi pada tahap 1, dimana menjadi 18 peserta. Tentu jumlah ini masih tinggi. Hampir 18 peserta yang melanggar peraturan itu dikarenakan kekurangan waktu dalam menjawab.

Pada tahap kedua permainan kata berantai (word-chain) ini terlihat penurunan jumlah peserta yang melakukan kesalahan dengan sangat significant. Hanya tujuh peserta yang melakukan kesalahan dalam melakukan permainan kata berantai. Hal ini menunjukkan jika sebenarnya metode word-chain itu dapat dijadikan sebagai sebuah metode dalam pembelajaran dan pengayaan kosakata, khususnya untuk bahasa Inggris.

SIMPULAN

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan metode word-chain ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam mengingat kosakata berbahasa Inggris. Adanya

bantuan dari peserta lain menjadikan proses mengingat kosakata berbahasa Inggris menjadi lebih mudah. Situasi permainan kata berantai yang menyenangkan dan seru juga menjadikan proses belajar mengingat kosakata (vocabulary) membuat siswa - siswi peserta bersemangat. Saran untuk pengabdian yang akan menggunakan metode word-chain di masa yang akan datang adalah untuk melakukan tahapan word-chain tidak hanya dalam 1 waktu. Pelaksanaan word-chain ini juga dapat menggunakan pendekatan kelas eksperimental.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. F. F. (2014). APPLYING WORD CHAIN GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY. *ELT-Lectura*, 1(1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/ELT-Lectura/article/view/450>
- Amelia, D. (2021). Upaya peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui storytelling slide and sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22–26.
- Erzad, A. M. (2015). Inovasi Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Bahasa Inggris Di Stain Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), Article 2.
- Firmansyah, A. Y., & Adi, H. (2015). Applying the “word chain” game to teach descriptive speaking to the eight graders in SMPN 26 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 3 (2), 1, 7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/12982>

- Iriance, I. (2018). Bahasa Inggris sebagai bahasa lingua franca dan posisi kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia diantara anggota MEA. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 9, 776–783.
- Izzah, Z. (2015). *The Use of Word Chain Game to Improve Vocabulary Mastery of The Eight Grade Students at SMP N 3 Kalibagor* [PhD Thesis, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO].
<https://repository.ump.ac.id/46/>
- Yanti, R. (2017). *The implementation of word chain game to improve the mastery of English vocabulary* [PhD Thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh].
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1912/>