

PENINGKATAN VOCABULARY SISWA MENGUNAKAN WHISPERING GAME

Syaefani Arif Romadhon, Iin Indrayanti, Mutiarawati, Hana Yulinda F

Politeknik Harapan Bersama
syaefani1984@gmail.com

Abstract

In order to increase the vocabulary of students at SMK Pusponegoro 01 Brebes, PKM will be held on Wednesday, 14 December 2022 at 09.00-11.00 using the Whispering Game method. The subject comes from the study program of Building Modeling and Information Design (DPIB). This activity is to fulfill Tridharma of higher education which is carried out in the vocational/vocational high school environment. The result of the implementation of this PKM shows that students better understand and remember some of the words and sentences given during the implementation of the learning process. Enthusiasm for student learning is also high. The material discussed is also about the daily activities of students so that they are familiar with the students. The teacher can immediately correct word or sentence errors made by students when guessing the intended word or sentence while at the same time this can improve the way students communicate.

Keywords: vocabulary, whispering game, Listening.

Abstrak

Guna peningkatan vocabulary siswa SMK Pusponegoro 01 Brebes maka dilaksanakan PKM pada Rabu, 14 Desember 2022 pukul 09.00-11.00 dengan menggunakan metode Whispering Game. Subjek berasal dari jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kegiatan ini untuk memenuhi Tridharma perguruan tinggi yang dilaksanakan di lingkungan sekolah menengah kejuruan/vokasi. Hasil dari pelaksanaan PKM ini menunjukkan siswa lebih memahami dan mengingat beberapa kata maupun kalimat yang diberikan saat pelaksanaan proses pembelajaran. Antusiasme belajar siswa juga tinggi. Materi yang dibahas juga seputar aktivitas keseharian siswa jadi familiar dengan para siswa. Guru dapat langsung memperbaiki kesalahan kata atau kalimat yang disampaikan oleh siswa saat menebak kata atau kalimat yang dimaksud sekaligus hal ini dapat memperbaiki cara berkomunikasi siswa.

Kata kunci: kosakata, game berbisik, mendengarkan.

PENDAHULUAN

Perbendaharaan kata (Vocabulary) merupakan dasar dalam komponen bahasa yang meliputi 4 ketrampilan bahasa dalam bahasa Inggris. Vocabulary merupakan bagian penting dalam bahasa Inggris yang sebaiknya harus dipahami dengan baik. Vocabulary mempunyai peranan yang banyak dalam berkomunikasi. Siswa yang memiliki kecukupan kosakata akan lebih mudah menyampaikan ide-

ide mereka, membuat cerita, dan aktifitas lainnya yang berhubungan dengan bahasa. Dengan kata lain, dengan pemahaman vocabulary yang memadai, siswa akan mudah untuk menguasai 4 ketrampilan bahasa Inggris. Pengajaran vocabulary di dalam ruang kelas harus menggunakan metode yang tepat untuk menghindari permasalahan yang berhubungan dengan penguasaan vocabulary siswa (Pasaribu, 2020). Dalam proses pembelajaran, pembelajar

EFL mengalami kesulitan khusus dalam mengajar dan belajar bahasa Inggris, seperti kurangnya motivasi, bosan, tidak mengerti atau menangkap artinya, dan lain-lain. Masalah-masalah ini merupakan tantangan bagi guru, dan tentunya para guru juga bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan pendekatan dan teknik yang tepat supaya pembelajar bahasa Inggris dapat memahami dan menikmati proses pembelajaran maka pendekatan dan teknik yang tepat perlu dikuasai oleh para guru. Untuk pelajar EFL, permainan biasanya digunakan untuk mengajar bahasa karena menyenangkan dan memotivasi. Game *Whispering Word* atau permainan berbisik kata memiliki dampak yang signifikan pada peserta didik dalam proses belajar bahasa Inggris. Siswa dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, sehingga mereka akan menguasai empat keterampilan bahasa Inggris. Permainan berbisik kata mudah digunakan dalam mengajar *listening* (mendengarkan). Metode ini dapat membantu guru dalam mempelajari bahasa Inggris guru sehingga bahasa Inggris lebih menyenangkan dan mudah untuk dipelajari oleh para siswa. (Juwita dalam Sihalo, 2017).

Dikarenakan bahasa Inggris adalah bukan bahasa ibu kita atau disebut sebagai bahasa asing maka dalam pengajarannya tidaklah mudah sehingga tanggung jawab guru supaya siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Masalahnya adalah karena siswa kekurangan kosa kata dan kurangnya motivasi dalam belajar. Diharapkan dengan metode dan teknik yang tepat, siswa dapat memahami dan menikmati proses pembelajaran. Untuk menguasai

bahasa Inggris, siswa perlu mengetahui dan memahami kosakata dalam konteks yang berbeda. Masalah selanjutnya berkaitan dengan teknik pengajaran kosakata dan media yang digunakan. Pengajaran kosakata perlu mendapat perhatian lebih karena penguasaan kosakata penting dalam penguasaan bahasa. Game biasanya digunakan untuk pengajaran bahasa bagi pelajar muda, karena menyenangkan dan memotivasi. Belajar dengan permainan cocok untuk pembelajar muda, berikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari pengalamannya melalui kesenangan dan permainan (Hidayah, 2018).

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional di dunia. Saat ini banyak orang menggunakannya untuk berinteraksi di negara lain. Bahasa Inggris membuat mereka lebih mudah untuk berkomunikasi dengan baik. Apalagi bahasa Inggris sekarang dapat ditemukan di mana-mana seperti majalah, komik, cerpen, budaya, pendidikan, dan komunikasi. Di era ini, semua orang membutuhkan belajar bahasa Inggris. Untuk itu bahasa Inggris harus dikuasai di Indonesia

Whisper Game merupakan permainan yang membutuhkan perhatian lebih dalam menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Untuk memainkan permainan ini, siswa akan membisikkan apa yang mereka dengar. Permainan ini akan membantu siswa mendemonstrasikan pentingnya berkomunikasi secara jelas dengan orang lain. Dan dengan permainan ini juga, para siswa akan dapat mendemonstrasikan betapa mudahnya membuat persis apa yang dikatakan orang lain dan mendiskusikan apa artinya berkomunikasi. Dan secara otomatis, dengan memainkan permainan ini, para siswa dapat

membantu untuk meningkatkan kosa kata mereka (Latifah, 2022).

Dapat kita simpulkan bahwa Whisper Game dapat membantu siswa mendapatkan informasi atau kata-kata baru dengan mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking). Permainan ini mengarahkan siswa untuk mengurangi volume suara mereka. Jadi, siswa harus mendengarkan dengan penuh perhatian. Dari kegiatan tersebut, siswa akan memahami leksikon kosa kata baru.

METODE

Berdasarkan hasil analisis situasi dan masalah di SMK Puspongoro 01 Brebes, saat pelaksanaan PKM diikuti oleh 10 orang siswa dari jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Dengan paparan PKM sebagai berikut;

1. Kegiatan PKM direncanakan saat siswa selesai mengikuti PAS dan sebelum mereka mendapatkan libur akhir sekolah yaitu pada pertengahan bulan Desember. Pada awal bulan Desember telah dilaksanakan komunikasi awal dengan pihak sekolah terkait persiapan PKM dengan melaksanakan pembicaraan ringan/ interview dengan guru pengampu bahasa inggris membicarakan kondisi di lapangan para siswa saat pembelajaran. Tim PKM berjumlah 3 orang dosen.
2. Koordinasi dengan wakil kurikulum terkait ruangan dan waktu pelaksanaan.
3. Hasil koordinasi dengan pihak sekolah maka diputuskan untuk pelaksanaan PKM hari Rabu, 14 Desember 2022 pukul 09.00-

11.00, metode yang digunakan yaitu; ceramah dan metode whispering game. Tujuan dari pelaksanaan PKM ini yaitu; (1)memperkenalkan pada siswa tentang metode whispering game untuk pembelajaran vocabulary. (2)memperkenalkan beberapa vocabulary kepada para siswa. (3)pendampingan terhadap para siswa selama kurang lebih 90 menit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat di SMK Puspongoro 01 Brebes tentang pembelajaran vocabulary menggunakan metode Whispering Word terlaksana pada hari Rabu, 14 Desember 2022 pukul 09.00-11.00. Acara ini diikuti oleh 10 siswa yang berasal dari Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kegiatan ini terselenggara dengan bantuan 2 dosen, 1 tendik.

Permulaan kegiatan diawali dengan perkenalan dan pemaparan dari Ibu Mutiarawati kepada para siswa tentang profil kampus Politeknik Harapan Bersama dan pentingnya penguasaan vocabulary. Dilanjutkan oleh bapak Syaefani penjelasan tentang teknis PKM. Tahap pertama yaitu siswa memperoleh beberapa kalimat dan siswa mendapatkan drilling dengan kalimat tersebut dipandu oleh bapak Syaefani. Tahap kedua yaitu Game Whispering word dimulai. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Siswa per kelompok berbaris ke belakang. Siswa yang paling depan masing-masing grup mendapatkan informasi terkait kalimat yang sudah diinformasikan di awal sebelumnya untuk diinformasikan ke teman di belakangnya. Masing-masing

grup berlomba menyampaikan apa kata yang benar oleh siswa yang berbaris terakhir. Untuk urutan barisan dilakukan bergantian jadi semua siswa mendapatkan giliran ke depan Berikut dokumentasi saat pelaksanaan;

Gambar 1:
Drilling Vocabulary 1



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2:
Drilling Vocabulary 2



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3:
Pembagian kelompok dan penyampaian aturan main



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 4
Permainan dimulai



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 5:
Foto Bersama para siswa



Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Selain untuk pemenuhan kewajiban Tridharma PKM ini juga bermanfaat untuk mensosialisasikan metode pembelajaran dan penguasaan vocabulary menggunakan whispering game. Beberapa siswa memberikan pendapatnya bahwa pembelajaran dengan metode whispering game ini sangat menarik dan interaktif sehingga para siswa antusias dalam mengikuti game yang diberikan tersebut. Diharapkan pula dengan adanya game tersebut selain bermanfaat untuk peningkatan vocabulary juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ketrampilan Listening, Speaking, Reading serta writing peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada Kepala sekolah serta Waka Kurikulum SMK Puspongoro 01 Brebes yang telah memberikan ijin sehingga PKM dapat terlaksana. Rekan-rekan siswa kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) yang semangat dan antusias dalam proses pembelajaran. Semoga kalian semakin cinta dengan pelajaran bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Aniswatun Latifah, et all. 2022. The Impact of Chinese Whisper Game towards EFL Young

- Learners' Vocabulary Master
Journal of Advanced
Multidisciplinary Research 3(2).
p.79-92
- Hidayah et al. 2018. Improving The
Speaking Skill of Grade VII
Students of SMP N 1 Patuk,
Gunungkidul, Yogyakarta in the
Academic Year of 2017/2018
Through Whispering Game.
English Language Teaching
Journal. 7(4). p.237-240
- Pasaribu, R. O. 2020. The Effect of
Using Chinese Whispers Game
on Students' Vocabulary
Mastery. Jurnal Linc
(Language Intelligence and
Educational Research), 3(3),
p.170-183
- Sari Delima Sihaloho et al. 2017. The
Effectiveness of Whispering
Game to Students' Vocabulary
Mastery. Journal Anglo-Saxon.
8(1). p.17-23