

PENERAPAN PERMAINAN *CROSS WORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Hernalia Citra Dewi¹⁾, Tita Puspitasari²⁾

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FBS, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah agar para relawan/pengajar di Yayasan Gemma Insani Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya, juga agar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris sebagai bekal untuk belajar di sekolah dasar. Umumnya, Guru hanya sebentar mengenalkan kosa kata lalu mengajak anak untuk melafalkannya saja dan proses pembelajaran yang terjadi adalah anak-anak menghadapi suatu proses belajar yang monoton. Hal ini menjadi penyebab mengapa hasil dari pembelajaran tersebut tidak memberikan hasil apapun ketika anak memasuki jenjang Sekolah Dasar. Ini merupakan salah satu tantangan guru ataupun pengajar untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris adalah permainan *cross word puzzle*. Luaran yang akan dihasilkan adalah para relawan dapat menerapkan metode permainan *cross word puzzle* dalam pengajaran kosa kata bahasa Inggris.

Kata kunci : Teka Teki Silang, Motivasi, Kosakata Bahasa Inggris

Abstract

The purpose of this activity is so that the volunteers/ instructors at the Gemma Insani Indonesia Foundation can increase their students' learning motivation, also in order to increase their English vocabulary as a provision to study in elementary school. Generally, teachers only briefly introduce vocabulary and then invite children to recite it and the learning process that occurs is that children face a monotonous learning process. This is the reason why the results of the learning do not give any results when the child enters elementary school level. This is one of the challenges of the teacher or instructor to use learning media that are interesting and fun. One of the effective media in learning English vocabulary is game, cross word puzzle. The output that will be generated is that volunteers can apply the cross word puzzle game in teaching English vocabulary.

Keyword: Cross Word Puzzle, motivation, and English vocabulary

Correspondence author: Hernalia Citra Dewi, Hernaliacitradewi18@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Metode pengajaran kosa kata untuk anak usia dini juga tidak sama dengan mengajar kosa kata untuk pelajar dewasa. Peserta didik usia dini memiliki motivasi dan karakteristik yang berbeda. Ini akan menjadi sulit ketika guru tidak bisa memotivasi peserta didiknya. Motivasi dari peserta didik muda (*young learners*) dalam belajar hanya untuk mendapatkan hal yang baru dalam kehidupan mereka saat bermain. *Young learners* cenderung hanya ingin belajar dengan bermain. Sebaiknya seorang pengajar

anak usia dini memilih dan menggunakan metode belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa tetapi menikmati proses belajar. Bagi guru ini merupakan sebuah tantangan karena mereka harus menciptakan teknik mengajar yang membuat peserta didik tertarik pada apa yang akan mereka ajarkan kepada siswa terutama untuk menghindari kebosanan.

Mengajarkan *young learner* dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris memang perlu kesungguhan dan kesabaran. Para guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang efektif bagi anak lebih berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Pendidikan yang dilakukan dengan bermain anak akan merasa nyaman dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Doman yang merekomendasikan agar kegiatan belajar mengenal kosakata dilaksanakan sejak bayi. Dengan pemilihan metode yang tepat anak tidak merasa terpaksa.

Para pengajar Yayasan Gemma Insani Indonesia, dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris memiliki kesulitan dan hambatan. Pengajar hanya sebatas mengenalkan kosakata sesuai buku ajar lalu mengajak anak untuk melafalkannya saja dan proses pembelajaran yang terjadi adalah anak-anak menghadapi suatu proses belajar yang monoton. Hal ini menjadi penyebab mengapa hasil dari pembelajaran tersebut tidak memberikan hasil apapun ketika anak memasuki jenjang Sekolah berikutnya. Kemampuan kosakatanya hilang tanpa bekas. Ini merupakan salah satu tantangan guru ataupun pengajar untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Rohani (1997:9) mengatakan salah satu fungsi media dalam proses belajar adalah mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa). Ditambahkan oleh Kemp dan Dayton (dalam Dediknas, 2003) penggunaan media membuat proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik serta menjadi lebih efektif.

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris adalah melalui permainan, yaitu permainan teka-teki silang atau *cross word puzzle*. Teka-teki silang merupakan permainan yang dikenal oleh lapisan masyarakat. Semua Permainan ini ditinjau dari perkembangan teknologi termasuk dalam media tradisional dengan kategori permainan dan masih memiliki kemiripan dengan permainan silang datar. Permainan teka-teki silang (TTS) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga kata yang dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal.

Motivasi merupakan dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku individu menjadi lebih baik. Motivasi belajar menurut Suprijono (2009:163) "proses yang member semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku." Eggen dan Kauchak (2007:298) menambahkan, "*in general, motivated students have more positive attitudes toward school and describe school as satisfying, persist on difficult tasks and cause fewer management problems, process information in depth and excel in classroom learning experiences.*" Dalam mempelajari bahasa Inggris ada beberapa hal penting yang harus dipelajari seperti; membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengarkan (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Dari beberapa hal penting di atas, salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Seperti yang dikatakan oleh Wilkins (1972:111) "*without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed.*" Dengan kata lain pembelajaran kosakata merupakan langkah awal dalam mempelajari bahasa Inggris. Menurut Hatch and Brown

(1995: 1) istilah kosa kata adalah ‘*vocabulary refers to a list or set of words for a particular language or a list or set of words that individual speakers of language might use.*’ Dapat dikatakan kosa kata adalah sekumpulan kata-kata dalam bahasa tertentu yang digunakan oleh pengguna bahasa itu sendiri. Pembelajaran kosa kata membantu siswa tidak hanya sekedar mengetahui makna kata tetapi secara tidak langsung berhubungan dengan pembelajaran pengucapan, penulisan, dan penggunaan kata dengan mengikuti aturan Tata Bahasa Inggris yang baik dan benar.

METODE PELAKSANAAN

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu metode untuk memotivasi pelajar dan mendukung keberhasilan suatu pengajaran. Metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dipilih dan diterapkan seiring dengan pemanfaatan media dan sumber belajar. Selain itu, metode sering diterapkan secara kombinasi, tidak tunggal sehingga keterbatasan tujuan metode dapat diatasi dengan metode lainnya.

Adapun jalannya permainan TTS di dalam kelas, Tim Abdimas mengubah sedikit peraturan dalam permainan ini, yaitu sebagai berikut 1) Guru menjelaskan peraturan permainan, 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah seluruh siswa, 3) Sebelum memulai permainan dan setelah memberikan materi, siswa diberi lembar teka-teki silang, 4) Setiap kelompok mendapat sebuah kerangka TTS lengkap dengan soal-soalnya. TTS untuk setiap regu sama, tiap-tiap kelompok mengerjakan TTS tersebut secara individual maupun berkelompok, 5) Setiap kelompok mengajukan perwakilan yang akan maju ke depan untuk mengisikan kotak-kotak yang ada di papan tulis sekaligus membentuk sebuah kalimat sederhana dalam waktu 3-5 menit, 6) Setelah semua kotak terisi, siswa diminta untuk membuat paragraf sederhana dari kalimat-kalimat yang sudah dibuat.

Langkah langkah prosedur kerja yang akan dilakukan antara lain:

A. Pertemuan Pertama

1. Kelompok abdimas menjelaskan teori dan konsep permainan *cross word puzzle*
2. Kelompok abdimas menjelaskan teori dan konsep motivasi belajar.
3. Kelompok abdimas menjelaskan teori dan konsep pengajaran kosa kata bahasa Inggris.
4. Kelompok abdimas menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan permainan *cross word puzzle*

B. Pertemuan Kedua

1. Kelompok abdimas menjelaskan tentang pengenalan dan penerapan permainan *cross word puzzle* sebagai media pengajaran untuk memotivasi dan meningkatkan kosa kata bahasa Inggris.
2. Kelompok abdimas meminta guru-guru untuk pembuatan permainan *cross word puzzle*
3. Kelompok abdimas membuat lomba pembuatan permainan *cross word puzzle*
4. Peserta pelatihan mengikuti stimulasi pengajaran kosa kata bahasa Inggris melalui permainan *cross word puzzle*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan bagi para relawan yang dilaksanakan di Yayasan Gemma Insani Depok diharapkan memberikan manfaat seperti ilmu pengetahuan baru, pengalaman menggunakan metode pengajaran baru dan ide baru kepada para relawan. Hasil yang didapat semoga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di yayasan tersebut atau di tempat lain. Pelatihan dengan materi mengenai penerapan *crossword puzzle* bagi para relawan yayasan Gemma Insani memberikan jalan untuk pemuda-pemudi yang tulus ikhlas mengajarkan anak-anak yatim piatu dan anak tidak mampu dalam melatih dan mengasah kemampuan mengajar mereka. Kegiatan PKM ini adalah salah satu upaya tim abdimas dalam memberikan manfaat untuk meningkatkan mutu dan memberikan kesempatan bagi mereka yang ingin menuntut ilmu walaupun dalam bentuk rumah belajar informal. Membantu memberikan pendidikan kepada yang tidak mampu walaupun dengan keadaan yang terbatas patut diapresiasi bagi para relawan Yayasan Gemma Insani.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap; observasi, sosialisai (presentasi), implementasi, dan *review/feedback*. Seperti yang telah dijelaskan di bab sebelumnya, pengabdian masyarakat ini dilakukan per-tahap agar sasaran dan tujuan pengabdian masyarakat tercapai. Hasil kegiatan ini dapat dilihat pada tahap *review/feedback*. Dalam tahap ini dilaksanakan sesi tanya-jawab akan penggunaan permainan *cross word puzzle* dalam proses belajar mengajar serta didiskusikan hasil yang didapat atau respon dari peserta didik. Sedangkan bagi tim abdimas hasil yang didapat adalah luaran berupa artikel yang akan dipublikasikan dalam bentuk jurnal.

SIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan PKM ini, tim dapat menarik kesimpulan bahwa (1) kegiatan ini memberikan banyak manfaat terutama kepada para anak-anak pemulung dan anak kurang mampu dalam mendapatkan kesempatan untuk menuntut ilmu. Walaupun rumah belajar ini bersifat informal, (2) memberikan kemampuan tambahan dan wawasan dalam menggunakan metode baru dalam proses belajar mengajar bagi para relawan muda Rumah Langit, (3) relawan diharapkan mampu menerapkan penggunaan permainan *cross word puzzle* di dalam yayasan ataupun di tempat lain, (4) relawan dapat belajar dalam mengetahui dan memahami kondisi psikologi peserta didik yang belum mampu mengelola emosi karena tekanan ekonomi yang membuat mereka cenderung emosional, (5) kegiatan PKM ini dapat memberikan dampak positif kepada masyarakat terutama di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Enggen, P dan Kauchak, D (2007): *Educational Psycology: Windows on Classroom*: Prentice/Merrill/Prentice Hall
- Glenn Doman Indonesia. (2013). *The Home of Glenn Doman Method*. Retrieved from: <http://www.glenndomanindonesia.com/>

Hatch, Evelyn and Brown, Cheryl, *Vocabulary, Semantics, and Language Education*, Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PustakaPelajar

Wilkins, D. (1972). *Linguistics in language teaching*. London: Arnold.