

PENDAMPINGAN PENGAJARAN ENGLISH FUN BAGI SISWA KELAS VIII SMPN 5 NARAMADA

Ilham^{1*}, Humaira², Muslimin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
ilhamsuri2015@gmail.com¹, mairamoe@yahoo.com², magenda.muslimin@gmail.com³

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pendampingan pengajaran English fun bagi siswa SMPN 5 Narmada merupakan bentuk pengabdian dalam rangka memberikan semangat dan motivasi belajar bahasa Inggris yang menyenangkan. Pendampingan pengajaran ini difokuskan pada siswa kelas VIII tahun pelajaran 2018-2019. Pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pengajaran langsung didalam ruangan kelas dengan menggunakan metode permainan (game) seperti pair work cards, board card and spelling be game. Penggunaan metode ini sangat efektif dalam merangsang inspirasi belajar siswa untuk lebih memahami capaian pembelajaran. Kegiatan pendampingan pengajaran berlangsung selama 6 kali pertemuan. Selama proses pengajaran, para siswa terlihat aktif dan termotivasi untuk lebih semangat belajar bahasa Inggris. Para siswa ikut terlibat secara langsung dalam mengerjakan tugas dan latihan sesuai dengan arahan dan instruksi seorang guru. Dengan demikian, penggunaan metode game yang menyenangkan atau variasi metode akan mampu mendorong motivasi belajar siswa. Metode ini sangat cocok untuk dikembangkan bagi siswa sekolah disetiap jenjang khususnya siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Pengajaran, English, Fun.

Abstract: Teaching English fun for students of SMP 5 Narmada is a kind of service on community in order to have enthusiasm and motivation to learn English fun. This teaching service is focused on class VIII students in the academic year 2018-2019. This service is carried out in the form of direct teaching in the classroom by using game such as pair work cards, board cards and spelling be games. The use of these methods are more effective in stimulating the students' learning inspiration for getting the point of learning outcomes. Teaching services activities was conducted for 6 meetings. During the teaching process, students were actively and motivated to be more enthusiastic in learning English. The students are directly participate to do the assignments and exercises according to the direction and instructions of a teacher. Thus, the use of fun game methods or their variations will be able to encourage student learning motivation. These methods were very suitable to be developed for high school students each level, especially junior high school students.

Keywords: Teaching, English, Fun

A. LATAR BELAKANG

Belajar bahasa berbeda dengan belajar mata pelajaran pada umumnya. Cara belajar bahasa diarahkan pada pengembangan empat keterampilan berbahasa. Keterampilan bahasa terdiri dari mendengar (listening), menulis (writing), berbicara (speaking), dan membaca (reading). Keterampilan bahasa tersebut akan sangat mudah untuk dikuasai jika memiliki banyak perbendaharaan kosakata bahasa atau vocabulary.

Pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris sangat diperlukan model dan metode pengajaran yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa sehingga selama proses belajar, siswa tidak akan merasa takut atau bahkan bosan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Metode pembelajaran dan pengajaran seperti ini sangat cocok diterapkan bagi sekolah menengah terutama bagi siswa sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Narmada. Model dan metode pembelajaran di sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Narmada perlu dikembangkan yang menyenangkan. penggunaan metode yang benar bisa memberikan motivasi belajar siswa. Salah satu. Penggunaan Metode pembelajaran kinestetik dapat membantu para siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pembelajaran.

Mitra yang dimaksudkan disini adalah sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Narmada, Kabupaten Lombok Barat. Mitra pada kegiatan ini lebih diarahkan pada siswa kelas VII dan VIII. Keberadaan para siswa sekolah menengah yang masih susah mempelajari bahasa Inggris termasuk kosakata (*Vocabulary*) sangat diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi psikologis dan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa dimana mereka menyukai pelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi, ada banyak permasalahan yang dihadapi oleh hampir semua siswa bagaimana kesulitan mempelajari bahasa Inggris.

Pertama, setiap kosakata sulit untuk diingat. Hal ini muncul karena setiap kata yang dituliskan akan berbeda cara membacanya. Kedua, setiap kosakata berbeda cara penyebutannya. Penyebutan huruf dalam setiap kosakata memiliki kaidah bagaimana penyebutannya masing-masing. Ada yang dibaca panjang, pendek, samar-samar, jelas, dll. Ketiga, jarang dipraktekkan. Bahasa adalah kebiasaan. Artinya setiap kosakata yang kita bahasakan harus senantiasa dipraktekkan. Bahasa apapun, kalau kita tidak sering mengucapkan, maka kita akan susah menyebutkan setiap kata dalam sebuah bahasa, termasuk bahasa daerah.

Selain itu, ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa tersebut merasa takut dalam menggunakan Bahasa Inggris dimana siswa merasa bingung dalam pemilihan kata untuk berkomunikasi Bahasa Inggris, siswa merasa tidak percaya diri menggunakan Bahasa Inggris karena tidak memiliki banyak koleksi kosakata dan merasa takut apabila membuat kesalahan dalam menggunakan kalimat Bahasa.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dipandang sangat bermanfaat bagi sekolah terutama siswa dalam memberikan gairah dan motivasi cara dan metode belajar bahasa Inggris.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pengajaran yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian ini adalah pair work cards, board game cards dan spelling be game.

1. *Pair Work Cards*

Kegiatan ini sederhana dan cara efektif untuk pengajaran dan persoalan kosakata. Metode ini diharapkan kepada siswa untuk bekerja secara berpasangan dalam memahami setiap kosakata yang dijelaskan oleh seorang guru.

2. *Board Card Game*

Kegiatan ini dimaksudkan untuk menjelaskan setiap permainan dengan menggunakan papan tulis dan kartu bantu. Metode ini diharapkan setiap siswa memahami *missing word* yang tertera di papan tulis. Kemudian masing-masing siswa mencocokkan kosakata pada kartu dengan text yang tertulis di atas papan.

3. *Spelling be Game*

Kegiatan ini berbentuk pasangan atau kelompok. Metode ini menitikberatkan pada kemampuan *speaking* siswa. Masing-masing siswa diharapkan untuk bisa mengucapkan kosakata sesuai dengan kaidah bunyinya. Setiap siswa bisa membedakan bunyi masing-masing kata dalam bahasa Inggris.

Metode ini diterapkan pada kelas VIII SMPN 5 Narmada. Jumlah kelas VII sebanyak 3 kelas. Pendampingan pengajaran ini dilaksanakan selama 3 pekan, mulai tanggal 4 s.d 24 Maret 2019. Pengajaran ini berlangsung selama 6 kali pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan durasi waktu 90 menit. Data pengabdian ini dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan pada awal pembelajaran, proses wawancara dan dokumentasi diambil pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil pembelajaran siswa di analisis dengan mendeskripsikan data pengamatan terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada poin ini, penulis mendeskripsikan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pendampingan pengajaran English Fun bagi siswa SMPN 5 Narmada.

1. *Pair Work Cards*

Kegiatan ini sederhana dan cara efektif untuk pengajaran dan persoalan kosakata. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Pre Activity

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka memberikan penjelasan awal tentang materi dan proses pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan ucapan salam, mengecek jumlah kehadiran peserta didik di kelas, menjelaskan materi recount text dan kemudian melakukan umpan balik berbagai arah.

Main Activity

Pada kegiatan ini, seorang guru membagi peserta didik secara berpasangan. Selanjutnya, seorang guru membagi sebuah text materi pembelajaran kepada masing-masing pasangan. Para siswa diminta untuk mengartikan kosakata dan kemudian menebak mana paragraph yang termasuk orientasi, event, dan reorientation pada text, mendiskusikan bersama pasangannya dan menulis hasil jawaban pada kartu jawaban yang disediakan.

Post Activity

Kegiatan ini merupakan kegiatan penutup pada proses pembelajaran. Siswa diharapkan untuk menjelaskan kembali materi yang disampaikan dan kemudian seorang guru menyimpulkan sekaligus

memberikan arahan, motivasi kepada para siswa dan diakhiri do.a bersama.



Gambar 1. Para Siswa Sedang Mengartikan Kosakata Pada Materi Text

2. *Board Card Game*

Kegiatan in dimaksudkan untuk menjelaskan setiap permainan dengan menggunakan papan tulis dan kartu bantu. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Pre Activity

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka memberikan penjelasan awal tentang materi dan proses pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan ucapan salam, mengecek jumlah kehadiran peserta didik di kelas, menjelaskan materi descriptive text dan kemudian melakukan umpan balik berbagai arah.

Main Activity

Pada kegiatan ini, seorang guru membagikan kartu bantu dimana kartu tersebut sudah tertulis kosakata. Kemudian seorang guru menulis soal dalam bentuk missing word pada papan tulis. Para siswa diminta untuk menjawab soal dimaksud dengan mencocokkan kosakata di kartu bantu dengan missing word pada soal.

Post Activity

Kegiatan ini merupakan kegiatan akhir pembelajaran dimana seorang guru menjelaskan kesimpulan materi, memberikan motivasi kepada para siswa dan diakhiri do.a bersama



Gambar 2. Siswa Sedang Mengerjakan Soal *Missing Word* di Papan Tulis

3. *Spelling be Game*

Kegiatan ini berbentuk pasangan atau kelompok. Sebelum mulai menjelaskan tentang apa itu homophone, yaitu kata yang bunyinya sama akan tetapi berbeda arti dan penyebutannya.

Pre Activity

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka memberikan penjelasan awal tentang materi dan proses pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan ucapan salam, mengecek jumlah kehadiran peserta didik di kelas, menjelaskan materi *how to spell the words* pada *descriptive text* dan kemudian melakukan umpan balik berbagai arah.

Main Activity

Pada kegiatan ini, seorang guru meminta setiap siswa mendeskripsikan identitas apa yang paling disukai. Masing-masing siswa membacakan tulisannya didepan kelas. Setiap siswa diharuskan membaca dengan suara keras sehingga diketahui cara *spelling* kosakata dengan baik dan benar.

Post Activity

Kegiatan ini merupakan kegiatan akhir pembelajaran dimana seorang guru menjelaskan kesimpulan materi, memberikan motivasi kepada para siswa dan diakhiri do.a bersama.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pengajaran, kondisi ruang kelas VIII di SMPN 5 Narmada sangat berbeda dengan sebelumnya. Para siswa terlihat sangat termotivasi dengan model pembelajaran menyenangkan melalui *game*. Metode *game* memberikan inspirasi bagi para siswa untuk memahami materi yang diajarkan.



Gambar 3. Seorang Siswa Sedang Mempraktekkan Cara *Spelling Word* Dengan Baik dan Benar

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi selama pengabdian ini, ada beberapa temuan yang menjadi bahasan kajian bahwa para siswa terlihat aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Apa yang disampaikan oleh seorang guru mudah dimengerti. Selain itu, siswa selalu menanyakan sesuatu hal yang tidak mereka mengerti. Terlihat pula pada aktifitas siswa pada saat mengerjakan tugas yang diarahkan oleh seorang guru.

Hal ini dapat ditemukan bahwa ada perkembangan berbeda yang dirasakan oleh seorang guru. Para siswa tetap mencoba untuk memahami setiap kosakata yang diajarkan oleh guru. Mulai dari memahami arti kata hingga bagaimana cara menyebutkan kosa kata dengan baik dan benar.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pendampingan pengajaran English Fun bagi siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Narmada adalah efektif dan cocok untuk dilaksanakan dan dikembangkan bagi siswa SMP N 5 Narmada dan juga sekolah lain yang sederajat dimana para siswa termotivasi untuk mengikuti dan mengerjakan tugas sesuai dengan arahan dan instruksi guru.

Selain itu, setiap siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sehingga mereka bisa memahami bagaimana cara mengartikan dan menyebutkan kosa kata dengan baik dan benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMP N 5 Narmada yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] DP2M Dikti. (2009). *Buku VII Panduan Pengabdian pada Masyarakat*. Jakarta.
- [2] LPPM. (2010). *Panduan Program Penelitian dan Pengabdian*. Universitas Sebelas Maret. Solo
- [3] LPPM. (2017). *Panduan Program Pengabdian Kepada Masyarakat*. Mataram.
- [4] McCarthy, M. (1999). *Vocabulary in Use*. Cambridge University Press. USA
- [5] Thonbury. (2002). *How To Teach Vocabulary*, Pearson Education, England
- [6] Richek, Margert Ann. (2005). Word are Wonderful: Interactive, Time-Efficient Strategies to Teach Meaning Vocabulary. *Tinternational reading Association*. h. 414-423.