MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI GAME PADA REMAJA GKRI MEDAN

Reni Rosianna Lumbangaol[1], Risa Anggraini[2], Ikhwanul[3]
reni.inparsaka@gmail.com[1], risaanggraini@potensi-utama.ac.id[2],
ikhwanulmubarraklubis7@gmail.com[3]
Universitas Potensi Utama

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh program studi pendidikan Bahasa ingris Universitas Potensi Utama di gereja GKRI Medan. Kegiatan ini merupakan sebuah bentuk pelayanan terhadap masyarakat khususnya para remaja di GKRI Medan sebagai bentuk implementasi dari kewajiban yang terdapat dalam tri dharmaperguruan tinggi. Metode yang digunakan berupa pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan game khususnya remaja GKRI Medan. Hasil dari kegiatan PKM menunjukkan bahwa para remaja GKRI dapat lebih mudah mengerti dan mengingat kosakata selama proses belajar mengajar, efektifitas kegiatan belajar mengajar dapat dipantau oleh Pembina remaja GKRI, anak-anak remaja dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias yang tinggi, materi dapat disampaikan secara menarik oleh pengajar, dan topik dalam materi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari para remaja GKRI Medan. Kegiatan tersebut membuat interaksi dan komunikasi antara pemateri dan remaja GKRI menjadi lebih aktif, sehingga para remaja GKRI menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran.
Kata Kunci: Game, Bahasa Inggris, Kosakata.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Hampir semua negara di dunia menggunakan bahasa ini sebagai bahasa internasional, dan banyak orang mempelajarinya sebagai bahasa kedua atau bahasa asing.

Menurut Richard Hudson, seorang ahli bahasa dan linguistik Inggris, bahasa Inggris adalah sebuah sistem simbolik yang digunakan untuk menyampaikan makna antara individu atau kelompok. Bahasa ini juga memiliki struktur yang kompleks dan memiliki kemampuan untuk mengekspresikan berbagai jenis informasi dalam berbagai situasi dan konteks..

Game sebenarnya penting dalam perkembangan otak untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah secara tepat dan cepat karena pada game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012) Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli: 1. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalaha lingkungan pelatihan yang baik bagi

dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. 2. Samuel Henry, Game merrupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijaikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. 3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. 4. Andik Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

Di era sekarang ini, masyarakat harus menjalani transformasi digital. Transformasi digital ini adalah awal dari penciptaan cara baru yang lebih efektif dan efisien untuk menggantikan proses lama dalam melakukan sesuatu. Kegiatan ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Selama beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan telah berkembang sangat pesat karena kemajuan teknologi yang dibawa oleh transformasi digital. E-learning atau pembelajaran online merupakan salah satu ciri dari transformasi digital di dunia pendidikan saat ini.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarluaskaan ilmu pengetahuan teknologi dan atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.melalui pelatihan kepada Remaja GKRI para remaja mampu meningkatkan Bahasa Inggris.

METODOLOGI

Pengabdian masyarakat ini dengan program Pelatihan Pemanfaatan game Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di remaja GKRI Medan Inggris melalui beberapa tahap kegiatan yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang Bagaimana memanfaatkan game dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris melalui game.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menunjukkan hasil sebagai berikut:

a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman dalam berbicara Bahasa Inggris.
b. Meningkatnya pengetahuan seluruh remaja GKRI tentang kosakata bahasa Inggris itu mudah dan menyenangkan.
c. Meningkatnya pemahaman para remaja GKRI Medan bahwa belajar Bahasa Inggris menyenangkan.

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah seluruh peserta antusias dalam belajar Bahasa Inggris.. selama kegiatan para peserta sangat mendukung dan antusias untuk bertanya jika ada yang tidak mereka ketahui tentang materi maupun pelatihan yang diberikan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan yang sangat singkat dan tidak berkesinambungan secara terus menerus.

Kayu Putih SB Warehouse
Kayu Putih Estate Warehouse
Masjid Al-Istiqomah
Indomaret Suasa Tengah
Lapangan Bola Sriwijaya
SD-SMP Swasta Polita
Warung Belut Metal Pancing
Sekolah SD swasta
Paud Yabes
SD Yabes
Astra Daihatsu Medan Krakatau
Raiden Art Studio
Medan
GOR PERWIRA 2

MENINGKATKAN
KOSA KATA BAHASA
INGGRIS MELALUI

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang belajar Bahasa Inggris kepada para Remaja GKRI Medan. untuk membantu mendesain media pembelajaran interaktif berbasis Dalam hal ini para remaja GKRI dapat belajar Bahasa Inggris yang sederhana dan menyenangkan. Dari hasil pelaksanaan program ini, team pelaksanaan menyimpulkan terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan para remaja GKRI Medan dalam berbicara Bahasa Inggris khususnya kosa kata Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Alemi, M. (2010). Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. The Modern Journal of Applied Linguistics, 425-438.

Brown, H. D. (2001). Teaching by Principle. New York: Longman.

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. The Internet TESL Journal.

Finocchiaro, m. (1974). English as a Second Language from Theory to Practice. New York: Regent Publishing Company.

Gordon, T. (2007). Teaching Young Children a Second Language. Westport: Praeger Publisher.

Hadfield, J. (2002). Elementary Vocabulary Games: A Collection of Vocabulary Games and Activities for Elementary Students of English. London: Longman.

Harmer, J. (2007). How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching. Essex.

Heibert, E. H. (2005). Teaching and learning of vocabulary. Perspectives and persistents Issues.

Lee, H. L. (2012). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. Malaysian Journal of ELT.

Linse, C. T. (2006). Practical English Language Teaching: Young Learners. In Nunan, David (Ed.). New York.

McKay, P. (2007). Assessing Young Language Learners. Cambridge: Cambridge University Press.

Meinawati. (2017). Social dimension of slang word in film “animal kingdom. Wanastra.

Misirli, S. (2007). Games in the ESL and EFL class. The Internet TESL Journal