

PENGUNAAN COMMUNICATION GAMES PADA PELATIHAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA-SISWA SMPN 4 NUSA PENIDA DESA LEMBONGAN

N.M.A. Widiastuti¹, I G.A.G. Sosiowati², S.A.I. Maharani³, N.K.S. Rahayuni⁴

ABSTRACT

The aims of the English training with communication games to the students at SMPN 4 Nusa Penida, Desa Lembongan are to find out the English vocabulary of the students before the training was given and to describe the students' communication development in English after the training was given. The six-sessions English training was given to the students in class VII (130 students) and class VIII (129 students). The TPR (Total Physical Response) was used during the training. The training materials were taken from the books "Beginners Communication Games" (2007) and "Elementary Communication Games" (2008) by Jill Hadfield with the six topics chosen based on their needs: 1) Lost in the post, 2) Crossroad, 3) Visiting Friends, 4) World map, 5) Room service, dan 6) The restaurant game. The results show that before the training was given, on average the students in class VII were able to write 3-8 words/sentences, meanwhile the students in class VIII were able to write 5-12 words/sentences in 10 minutes. The students' communication in English after the training was well developed, that is on the first day of the training they were still difficult to communicate in English, however, on the second day, they were able to greet the instructors in English, active in the classroom activity and learn English through communication games actively and without shame. Their English vocabulary is also developed after the training.

Keywords : English training, Total Physical Response, communication games, vocabulary, communication

1. PENDAHULUAN

Nusa Lembongan merupakan salah satu destinasi wisata terkenal di Bali. Daerah ini merupakan salah satu pulau yang dipisahkan oleh Selat Badung dengan Pulau Bali. Pulau Nusa Lembongan merupakan pulau yang termasuk Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung. Dua per tiga dari wilayah Kabupaten Klungkung merupakan kepulauan, salah satunya adalah Pulau Nusa Lembongan tersebut, dan yang lainnya adalah Pulau Nusa Penida dan Pulau Nusa Ceningan.

Transportasi laut yang digunakan untuk sampai ke Pulau Nusa Lembongan adalah *speed boat* melalui pelabuhan Sanur menuju pelabuhan Tanjung Sanghyang (*Mushroom Bay*) atau Pelabuhan Jungutbatu. Dibutuhkan waktu kurang lebih 30 menit menggunakan transportasi laut tersebut.

Nusa Lembongan terkenal sebagai obyek wisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun asing. Wisata bawah laut yang menarik, kegiatan *diving* dan *snorkelling* merupakan daya jual dari pulau ini. Selain itu keindahan alam pulau ini membuat para wisatawan sering dan bahkan berulang kali mengunjungi pulau ini. Secara tidak langsung, masyarakat di pulau ini memiliki

¹²³⁴ Prodi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana, ayufsb@gmail.com

peluang usaha dari kunjungan wisatawan yang tak pernah sepi. Mereka dapat menjual jasa sebagai pemandu wisata atau berdagang di sekitar obyek wisata. Untuk dapat berkomunikasi dengan wisatawan asing, tentunya kemampuan berbicara bahasa asing sangat diperlukan, terutama bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

Pelatihan bahasa Inggris non formal mungkin sangat jarang ditemukan di pulau ini, kebanyakan penduduk belajar secara otodidak atau belajar di daerah yang ada di Pulau Bali. Sangat penting penduduk diberikan pelatihan bahasa Inggris sejak dini, bahkan dari bangku sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan bahasa Inggris merupakan salah satu upaya yang dapat membantu penduduk terutama anak-anak sekolah untuk dapat berlatih berkomunikasi lisan dengan menggunakan bahasa Inggris dibimbing oleh para instruktur yang ahli di bidangnya. Siswa-siswa menengah pertama merupakan peserta yang dapat diberikan pelatihan bahasa Inggris dengan menggunakan *communication games*, karena mereka telah belajar dasar-dasar pengenalan kosa kata dan ungkapan bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, pada usia tersebut, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga pemberian *communication games* sangat sesuai diberikan sebagai materi pelatihan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, rumusan permasalahan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai bagaimana penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa-siswa SMPN 4 Nusa Penida, Desa Lembongan sebelum diberikan pelatihan? dan bagaimana perkembangan berkomunikasi siswa-siswa tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris setelah diberikan pelatihan?

2. METODE PEMECAHAN MASALAH

Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Inggris di sekolah sekali dalam seminggu tampaknya akan sulit membuat siswa bisa menguasai bahasa tersebut dengan baik dalam kurun waktu yang cepat. Selain itu terbatasnya tempat pelatihan non formal serta belum bervariasinya penggunaan metode/teknik pengajaran bahasa Inggris menyebabkan sulitnya penguasaan bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan. Salah satu teknik yang dapat diberikan untuk permasalahan tersebut terutama berkomunikasi dengan bahasa Inggris secara lisan adalah pengajaran bahasa Inggris dengan pemberian *communication games*. Dengan pemberian permainan dalam pengajaran bahasa Inggris, maka secara tidak langsung melibatkan pendekatan TPR (*Total Physical Response*), dimana dalam prakteknya, siswa mendengarkan instruksi yang diberikan, kemudian diikuti dengan respon fisik, sehingga membuat suasana kelas lebih hidup. Dengan metode ini, siswa akan dapat mengetahui dan mengingat lebih banyak kosa kata, menggunakan berbagai ungkapan dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik dengan teman sekolah atau wisatawan asing yang dikunjungi, serta menambah pengetahuan baru dalam belajar bahasa Inggris.

Siswa-siswa yang akan diberikan pelatihan bahasa Inggris dengan pemberian *communication games* adalah mereka yang bersekolah di SMPN 4 Nusa Penida, Desa Lembongan. Sekolah tersebut merupakan satu-satunya sekolah menengah tingkat pertama di Pulau Nusa Lembongan yang terdiri dari kelas 7, 8, dan 9. Pelatihan diberikan kepada siswa kelas 7 dan 8 saja, dimana kelas 9 tidak diikutsertakan dengan pertimbangan akan mengikuti persiapan Ujian Nasional.

Hadfield (2008) memaparkan bahwa permainan adalah aktifitas yang dilakukan berdasarkan aturan dengan cara-cara yang menarik dan memiliki tujuan tertentu. Penekanan dalam permainan komunikatif adalah pada keberhasilan berkomunikasi para peserta/siswa dari pada penggunaan struktur bahasa formal. Dalam kegiatan ini, teknik permainan komunikasi digunakan dalam pelatihan. Metode TPR (*Total Physical Response*) diaplikasikasikan untuk membuat suasana belajar di kelas lebih menarik.

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan sebelum, saat dan sesudah memberikan pelatihan.

Hari Pertama:

1. Pada pertemuan pertama, sebelum diberikan pelatihan, salah satu kelas dipilih secara acak untuk meuliskan kosa kata yang mereka ketahui.
2. Berikutnya, instruktur dan para siswa saling memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Inggris.
3. Selanjutnya, siswa diberikan informasi mengenai tata cara permainan komunikasi serta menjelaskan arti beberapa kosa kata baru yang digunakan dalam permainan.
4. Siswa bermain sambil belajar bahasa Inggris dengan memberikan 3 topik yang berbeda, serta berlatih berkomunikasi lisan sesuai dengan topik yang diberikan.
5. Setelah diberikan pelatihan, siswa diajak tanya jawab mengenai pengalaman mereka belajar bahasa Inggris dengan permainan.

Hari Kedua:

1. Siswa diberikan informasi mengenai tata cara permainan komunikasi serta menjelaskan arti beberapa kosa kata baru yang digunakan dalam permainan.
2. Siswa bermain sambil belajar bahasa Inggris dengan memberikan 3 topik yang berbeda dengan hari pertama, serta berlatih berkomunikasi lisan sesuai dengan topik yang diberikan.
3. Setelah diberikan pelatihan, siswa diajak tanya jawab mengenai pengalaman mereka belajar bahasa Inggris dengan permainan.
4. Siswa-siswa dalam satu kelas yang dipilih secara acak pada hari pertama diminta untuk menuliskan kosa kata untuk melihat sejauh mana perkembangan perbendaharaan kata bahasa Inggris setelah diberikan pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan bahasa Inggris dengan *communication games* diberikan selama dua hari yaitu hari Senin dan Selasa tanggal 18 dan 19 Juli 2016 sesuai dengan ijin yang diberikan oleh Kepala Sekolah SMPN 4 Nusa Penida dengan 6 topik yang berbeda. Dipilihnya hari tersebut karena saat itu merupakan minggu kedua siswa-siswa baru masuk sekolah untuk tahun ajaran baru 2016/2017, dimana siswa-siswa belum mulai aktif belajar dan masih dalam situasi pembagian kelas dan buku pelajaran. Sementara itu, minggu pertama tahun ajaran baru merupakan masa orientasi siswa baru.

Kelas VII dan kelas VIII masing-masing dibagi menjadi 5 kelas, jadi totalnya ada 10 kelas dengan jumlah siswa per kelas rata-rata 24 sampai 27 siswa. Siswa kelas VII diberikan pelatihan pada siang hari secara paralel 5 kelas sekaligus, sementara itu, siswa kelas VIII diberikan pelatihan pada pagi hari 5 kelas secara bersamaan.

3.2 Materi Pelatihan

Materi pelatihan yang diberikan saat kegiatan diambil dari buku "Beginners' Communication Games" (2007) dan Elementary Communication Games (2008) yang ditulis oleh Jill Hadfield. Terdapat banyak topik dalam kedua buku tersebut, tetapi hanya dipilih 6 topik dalam kegiatan pelatihan yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan siswa-siswa tersebut. Pendekatan TPR (Total Physical Response) yang dikembangkan oleh Asher (Harmer, 2007:68 (dalam Madya 2013:41)) digunakan dalam kegiatan ini dan sesuai dengan pemberian permainan dalam belajar bahasa Inggris.

Topik pelatihan bahasa Inggris dengan *communication games* bagi siswa-siswa SMPN 4 Nusa Penida, yaitu:

Tabel 3.1. Topik dan Materi Pelatihan

No	Topik	Fungsi	Struktur Kalimat	Kosa Kata	Materi
1	<i>Lost in the Post</i>	Menanyakan dan memberikan informasi	<i>What's your name? What's your address?</i>	<i>Mr, Mrs, Miss, Ms, road, street, postman, house, letter, address; nomor</i>	<i>Letter Cards dan Name Cards</i>
2	<i>Crossroad</i>	Menanyakan dan menjawab pertanyaan tentang tempat	<i>Where's/Where are...? The...is next to/opposite/behind/in front of/between/on the right of/on the left of/ the.</i>	<i>ironmonger, baker, hotel café. Greengrocer, newsagent, carpark, post office, chemist, petrol station, cinema, shoe shop, hairdress, restaurant, sweet shop, cathedral, dress shop, grocer, station, bus station, florist, butcher, bank, tobacconist; next to, opposite, behind, in front of, between</i>	Peta "Crossroad"
3	<i>Visiting Friends</i>	Menanyakan jalan dan memberikan informasi petunjuk jalan	<i>How do I get to...? Turn left/right Go straight on. Take the first/second/third turning on the right/left</i>	<i>left, right, first, second, third, turning, road, station, corner, side</i>	Map Cards
4	<i>World Map</i>	Menanyakan tentang ciri-ciri suatu negara	<i>Where does he/she live? What does he/she wear? What does he/she eat? How does he/she travel?</i>	<i>Tent, longhouse, (wooden) hut, flat, igloo, apartment, robe, sari, sarong, cloak, kimono, jeans, fur coat, couscous, barley, curry, rice, corn, hamburger, fish, by bicycle, on foot, by camel, by subway, by moped, by car, by sled, by yaks</i>	World Map and People Cards
5	<i>Room Service</i>	Membuat kalimat permintaan	<i>Can I have a (blanket)/some (towels)/some (soap), please?</i>	<i>towels, writing paper, blanket, pillow, soap, iron, hairdryer, cup of coffee, cold drink, pizza, shampoo, aspirin, plasters, hot water, breakfast</i>	Room Service Cards
6	<i>The Restaurant Game</i>	Memesan dan menyajikan makanan	<i>I'd like (tomato soup), please. Certainly, sir/madam. Sorry, sir/madam, it's off</i>	<i>Soup, starters, main course, dessert, tomato, chicken, vegetable, peas, prawn cocktail, avocado, grapefruit, melon, fish and chips, sausage and beans, chicken pie and chips, cheese salad, apple pie, chocolate pudding, ice cream, fruit salad</i>	Menu and Food Cards

3.3 Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan

3.3.1 Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa

Untuk mengetahui perbendaharaan kata bahasa Inggris siswa-siswa di SMPN 4 Nusa Penida, para siswa tersebut diminta untuk menuliskan kata-kata bahasa Inggris yang mereka ketahui sebelum mendapatkan pelatihan pada hari pertama. Terdapat 24 siswa (kelas VII A) dari 130 siswa kelas VII dan 24 siswa (kelas VIII A) dari 129 siswa di kelas VIII yang diambil secara acak. Rata-rata siswa kelas VII dapat menuliskan 3-8 kata/kalimat bahasa Inggris, sedangkan siswa kelas VIII rata-rata dapat menuliskan 5-12 kata dalam waktu 10 menit. Secara umum, kosa kata bahasa Inggris yang diketahui oleh siswa-siswa kelas VII antara lain: *table, my name, book, pencil, how are you?, apple, I, name, student, dan you*. Mereka hanya dapat menuliskan beberapa kata sederhana. Berbeda dengan siswa-siswa kelas VII, siswa-siswa kelas VIII rata-rata dapat menuliskan lebih banyak kosa kata, diantaranya: *How are you?, I am fine, thank you, good, how much, I am a student, yes, you are welcome, this is a book, I am from Nusa Lembongan, I am Ngurah, I am fourteen years old, how old are you?, dan where do you live?*. Siswa-siswa tersebut sudah mengetahui ungkapan-ungkapan sederhana yang biasanya digunakan sehari-hari.

3.3.2 Perkembangan Komunikasi Siswa

Sebelum diberikan pelatihan bahasa Inggris dengan topik-topik tersebut, pada awal pertemuan di hari pertama, siswa-siswa diminta untuk memperkenalkan diri satu per satu. Sebagian besar siswa kelas VII tidak percaya diri untuk memperkenalkan diri mereka, sedangkan siswa kelas VIII sebagian sudah dapat memperkenalkan diri dengan baik, namun sebagiannya lagi masih menunjukkan kesalahan dalam pelafalan.

Topik-topik pelatihan tersebut belum diketahui atau belum pernah dipelajari oleh siswa-siswa. Selain itu, pelatihan ini merupakan pengalaman pertama belajar bahasa Inggris komunikatif menggunakan permainan. Siswa-siswa SMPN 4 Nusa Penida sebagian besar sangat pemalu, bahkan untuk maju ke depan kelas mempraktekkan bahasa Inggris komunikatif, mereka masih belum berani. Pada awal pelatihan di hari pertama, agak sulit meminta mereka aktif berkomunikasi, namun pada saat permainan dimulai, mereka tampak antusias dan bersemangat. Di hari kedua, mereka sudah berani untuk menyapa instruktur dengan bahasa Inggris, berani tampil di depan kelas dan belajar bahasa Inggris dengan permainan komunikatif tanpa rasa segan dan malu.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebelum diberikan pelatihan, siswa-siswa SMPN 4 Nusa Penida yang duduk di kelas VII hanya dapat menuliskan kata-kata benda, beberapa frasa, namun tidak ada yang menuliskan ungkapan dalam bentuk kalimat. Sementara itu, siswa-siswa kelas VIII sebagian besar sudah mengetahui ungkapan-ungkapan bahasa Inggris dalam bentuk kalimat sederhana sebelum diberikan pelatihan bahasa Inggris.

Pelatihan bahasa Inggris menggunakan *communication games* memberikan pengetahuan baru kepada siswa-siswa tersebut yang berhubungan dengan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menarik. Setelah diberikan pelatihan, siswa dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dan ungkapan bahasa Inggris. Selain itu, pelatihan ini dapat menambah rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dan dapat berkomunikasi dengan cukup baik tentang topik-topik pelatihan yang telah diberikan.

4.2 Saran

Pembelajaran bahasa Inggris dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai teknik dan metode yang dapat disesuaikan dengan situasi kelas. Pada umumnya siswa-siswa yang belajar bahasa Inggris diharapkan mampu menguasai empat keterampilan (*skill*) yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk dapat memahami dan mempraktekkan keterampilan tersebut tidaklah mudah. Jadi diharapkan guru memiliki kreatifitas dalam teknik dan metode pengajaran yang tidak monoton dan membosankan.

Teknik yang dapat diaplikasikan di kelas dalam belajar bahasa Inggris selain *communication games*, diantaranya adalah penggunaan *flash cards*, teknik *learning by doing*, dan lain sebagainya. Jika guru memiliki kreatifitas yang tinggi dalam proses belajar mengajar, maka siswa-siswa akan tertarik untuk belajar lebih giat sehingga memudahkan mereka memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadfield, Jill. 2007. *Beginners' Communication Games* (Tenth Impression). London: Longman Ltd.
Hadfield, Jill. 2008. *Elementary Communication Games* (Sixteenth Impression). London: Longman Ltd.
Madya, Suwarsih. 2013. *Metode Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.