

Kreativitas Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Permainan Tebak Kata

Luthfi Awwalia¹ ✉

¹Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Abstrak

Bahasa Inggris perlu dipelajari sebagai salah satu bahasa internasional saat ini. Namun, terdapat kendala dalam mempelajarinya, utamanya dalam membedakan kelas kata. Kemudian, untuk mengatasinya, perlu adanya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran seperti menggunakan permainan didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak dari permainan dalam peningkatan kemampuan membedakan kelas kata. Terdapat 22 partisipan dalam penelitian ini. Mereka adalah mahasiswa semester awal di salah satu Universitas negeri di Madura. Peneliti menyebar angket sebagai data awal, kemudian melakukan *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan dan menunjukkan hasil yang signifikan dari *pretest* dan *posttest*. Hasilnya, permainan yang diimplementasikan ternyata memberikan kenaikan 40% terhadap kemampuan mahasiswa dalam membedakan kelas kata. Mahasiswa yang merupakan *andragogy learner* perlu difasilitasi dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi seperti permainan kata.

Kata Kunci: *andragogy; kelas kata; permainan.*

Abstract

English is necessary to be taught as one of the international languages. Otherwise, it has some problems, especially in differentiating the word classes. Therefore, to overcome it, there should be innovation and creativity in the learning process, such as using games inside the classroom. This research aims to picture the effect of applying games to enhance differentiating word classes. There were 22 participants in this research. They were early semester students in one of the public universities in Madura. The researcher distributed the questionnaire as the preliminary data and then did the pretest and posttest. This study was done in one meeting and showed significant pretest and posttest results. The result was that the game increased 40% to the students' ability to differentiate the word classes. The college students are andragogy learners who varied learning methods must facilitate, word game for example.

Keywords: *andragogy; word classes; game.*

Copyright (c) 2023 Awwalia

✉ Corresponding author :

Email Address : luthfi.awwalia@trunojoyo.ac.id

Received: 20 Februari 2023, Accepted: 27 Februari 2023, Published: 01 Maret 2023

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional penting untuk dipelajari. Kini, Bahasa Inggris perlu dikuasai karena berkaitan dengan tuntutan zaman untuk saling berinteraksi secara global. Namun, terdapat beberapa hambatan yang dialami pembelajar baik dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi disebabkan antara lain karena bukan bahasa ibu mereka. Selain itu karena pembelajaran Bahasa Inggris yang memang cenderung masih menggunakan cara klasik (Rus, 2020). Mengatasi hal tersebut, para pendidik memiliki peran penting dan dituntut mampu berinovasi.

Perlunya pendidik untuk mengetahui permasalahan apa yang menjadi penghambat pembelajar, dan metode apa yang mampu meningkatkan kemampuan mereka.

Pada tingkat pendidikan tinggi, banyak mahasiswa mengalami kesulitan berbahasa Inggris karena tidak bisa merangkai kata. Hal tersebut didukung dari data mahasiswa teknik semester satu di salah satu universitas negeri di Madura yang menunjukkan jika 50% dari mereka kesulitan membedakan *word classes* atau kelas kata dan diikuti dengan *tenses*. Pengetahuan tersebut mendasar sebagai modal awal membuat suatu kalimat. Mereka tidak bisa membedakan kelas kata dan kapan pemakaiannya. Dalam Bahasa Inggris ada beberapa kelas kata dasar yang perlu dipelajari pembelajar Bahasa Inggris, antara lain kata kerja, kata benda, kata keterangan, dan kata sifat.

Mengetahui hal tersebut, tentu tidak bisa dibiarkan dan tetap memberikan materi dengan cara yang itu itu saja. Maka, pendidik perlu untuk menemukan solusi terbaik untuk mengatasinya (Pan & Xu, 2011). Untuk membantu mahasiswa memahami perbedaan tersebut, bisa melalui berbagai metode pembelajaran, salah satunya melalui permainan. Dengan permainan, dapat meningkatkan daya ingat mereka karena mereka terlibat langsung dalam permainan. Selain itu, permainan merupakan kegiatan yang menarik, sehingga membuat pembelajar dapat dengan mudah menyerap dan mengerti atas materi yang terkandung didalamnya (Shabaneh & Farrah, 2019).

Mahasiswa merupakan pembelajar dewasa, *andragogy learners*, yang memerlukan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Mereka dapat disebut *andragogy* karena telah memiliki peran sebagai orang dewasa dalam lingkup sosial (Forrest III & Peterson, 2006). Lindeman (1926 dalam Wilson, 2012) menyatakan jika pembelajar dewasa lebih termotivasi untuk belajar bersamaan dengan pengalaman langsung yang bisa mereka rasakan. Dengan melibatkannya, mereka akan merasa harus mengerti apa yang harus dipahami hingga akhirnya melekat pada memori mereka. Thompson, Margaret A; Deis dkk., (2004) percaya jika pada level pendidikan tinggi diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berbasis *andragogy*.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan permainan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata. Shabaneh & Farrah (2019) melakukan penelitian tentang efektivitas dari permainan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Pada penelitian ini subjeknya adalah siswa Palestina usia delapan hingga sembilan tahun, dan hasilnya mengalami peningkatan yang baik. Mereka dikelompokkan dalam beberapa kelompok kecil untuk kemudian saling berkompetisi. Pada awalnya, siswa yang pemalu menolak untuk berpartisipasi dalam permainan, namun pada pertengahan hingga akhir

justru kian aktif. Kemudian, siswa yang pada dasarnya enerjik, selama permainan berlangsung memiliki konsistensi yang baik. Selama dua bulan penelitiannya dilaksanakan, siswa menunjukkan peningkatan kosa kata dari *pretest* dan *posttest*. Siswa seusia mereka memang memerlukan aktivitas yang memaksa mereka berdiri dari kursi dan bergerak, dan juga ketika mereka berkelompok dapat meningkatkan keberanian dalam menjawab meskipun spontan.

Tidak hanya pada anak-anak permainan dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka, namun pada tingkat pendidikan tinggi pun sama. Seperti yang sudah dilakukan oleh Daulay & Asrul (2021), di mana mereka menemukan jika permainan menebak media dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis teks deskriptif. Antusiasme mahasiswa semester tiga Universitas Prima Indonesia (UNPRI) nampak ketika permainan dijalankan dikelas. Terdapat dua kelas dengan total 50 mahasiswa yang terlibat dalam penelitian mereka. Kelas pertama diberikan permainan menebak, dan kelas yang lain tidak. Sebelum dan sesudah *treatment* diberikan, terdapat *pretest* dan *posttest*. Ternyata, kelas yang diberikan permainan menebak lebih antusias dalam pembelajaran dan membuat dosen mampu menjalankan perannya dengan baik. Kemudian, situasi kelas juga lebih kondusif untuk pembelajaran dibandingkan kelas yang tidak melakukan permainan.

Terdapat penelitian tentang penerapan permainan selama lima minggu didalam kelas yang ternyata mampu meningkatkan kemampuan koreksi mandiri dalam penulisan kalimat dalam Bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan oleh Sermsook dkk. (2020) di Thailand menunjukkan jika ada kenaikan hasil dari *pretest* dan *posttest* mahasiswa Srivijaya Teknologi Universitas Rajamangala yang berusia 20 sampai 23 tahun. Permainan yang dilakukan cukup sederhana, peserta didik hanya perlu berkelompok untuk kemudian saling berkompetisi mengoreksi kalimat dari kelompok lain. Mereka menilai jika permainan mampu menciptakan atmosfer yang kondusif dalam proses pembelajaran. Permainan yang diimplementasikan mampu mengubah kelas yang penat menjadi lebih menghibur. Selain itu, permainan tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Dapat dilihat jika penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berbahasa Inggris pembelajar, baik di usia anak hingga dewasa. Kemudian, hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang ingin mengetahui apakah pada usia pembelajar dewasa, penggunaan permainan masih relevan untuk meningkatkan kemampuan membedakan kelas kata.

METODE

Partisipan dalam penelitian ini adalah 22 mahasiswa teknik semester satu di salah satu universitas negeri di Madura. Peneliti menyebar angket untuk mendapatkan data awal mengenai kesulitan apa yang dihadapi mahasiswa untuk mempelajari Bahasa Inggris. Kemudian, mahasiswa diberikan materi terlebih dahulu dan diikuti dengan permainan tebak kata. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mereka, dilakukan *pretest* dan *posttest*.

Dalam permainan yang dijalankan, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Lalu, menentukan satu orang sebagai peraga dan sisanya sebagai penebak. Peneliti kemudian memberikan kata dalam Bahasa Inggris kepada peraga untuk kemudian diperagakan. Dia hanya boleh memperagakan kata yang diberikan, dan/atau menyebutkan kata lain yang berkaitan dengan kata tersebut kecuali artinya. Setelah teman sekelompoknya mampu menebak kata yang dimaksud, mereka harus mampu mengidentifikasi termasuk kedalam kelas kata apa kata tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan *score* tingkat pengetahuan dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada partisipan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum mengikuti permainan. Kemudian, *posttest* diberikan untuk melihat apakah ada perubahan baik secara positif maupun sebaliknya dari mahasiswa setelah bermain. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan dalam waktu satu kali pertemuan.

Berdasarkan hasil *pretest*, tingkat akurasi jawaban mahasiswa sebesar 21%. Hal tersebut mengindikasikan jika pengetahuan tentang kelas kata masih minim. Sesuai dari data jawaban mahasiswa pada angket yang telah disebar, bahwa materi matakuliah Bahasa Inggris yang paling sulit dikuasai adalah kelas kata. Tak heran jika materi tersebut sulit dikuasai, selain karena metode pembelajaran yang selama ini mereka dapat masih klasik, juga karena konsep kelas kata tersebut tidak terlalu familiar dalam berbahasa Indonesia.

Oleh karena itu, peneliti melakukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan tidak sekedar motivasi namun juga pengetahuan mereka. Namun sebelum inovasi permainan dijalankan, peneliti tetap menjelaskan materi terlebih dahulu. Penjelasan diikuti dengan tanya jawab untuk memastikan mahasiswa mengerti konsep dasar materi tersebut.

Setelah penjelasan diberikan, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Mahasiswa menentukan satu orang untuk jadi peraga dan anggota kelompok lainnya menjadi penebak. Peraga akan diberikan kata dalam Bahasa Inggris, dan memperagakan dan/atau menyebutkan kata lain yang berkaitan dengan kata tersebut. Kemudian, rekan sekelompoknya menebak kata tersebut dalam Bahasa Inggris dan menyebutkan termasuk ke dalam kelas kata apa. Peneliti memberikan waktu lima menit pada tiap kelompok untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya kata yang dapat ditebak. Permainan yang dijalankan memunculkan keriuhan di dalam kelas dan tampak antusiasme dari mahasiswa.

Hasil dari penerapan permainan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan pada mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil *posttest* sejumlah 61%. Banyak mahasiswa mampu menjawab soal pada *posttest* lebih baik daripada *pretest* sebelumnya. Permainan atau kreativitas dalam pembelajaran ternyata dapat meningkatkan minat belajar yang diimbangi dengan meningkatnya kemampuan terhadap materi yang diajarkan (Daulay & Asrul, 2021; Sermsook dkk., 2020; Shabaneh & Farrah, 2019). Hal tersebut sesuai dengan apa yang ditemukan Rus (2020), jika kreativitas pendidik berperan dalam meningkatkan motivasi pembelajar serta pengetahuan mereka. Rus mengkaji tentang kreativitas dari metode pembelajaran pada *English for Specific Purposes* (ESP) untuk jurusan teknik, di mana sesuai dengan penelitian kali ini.



Gambar 1. Proses permainan tebak kata

Pada penelitian ini, partisipan merupakan pembelajar dewasa, dimana konsep *pedagogy* sudah tidak relevan. Sehingga diperlukan paradigma *andragogy*. Ketika *pedagogy* hanya fokus pada isu anak-anak, *andragogy* coba membuat pengetahuan yang harus mereka miliki menjadi nyata (Forrest III & Peterson, 2006). Sehingga peran pendidik bukan lagi sekedar pemberi informasi, namun fasilitator. Seperti terlihat pada gambar, saat permainan dilaksanakan, peneliti menempatkan diri sebagai fasilitator dan membiarkan mahasiswa berkreasi untuk akhirnya dapat menemukan pola solusi atas

permasalahan yang ditawarkan. Kemudian mahasiswa yang lain dapat mempelajari pola permainan dan menemukan strategi mereka sendiri nantinya.

Permainan yang cukup interaktif tersebut ternyata mampu berdampak pada signifikansi kenaikan pengetahuan mereka terhadap perbedaan kelas kata sebesar 40%. Mahasiswa perlu mengeluarkan kreativitas mereka untuk dapat memperagakan kata yang diberikan, serta imajinasi yang kuat untuk menebak kata yang dimaksud. Parviz (2022) berkata jika permainan interaktif berkorelasi terhadap peningkatan kreativitas, ingatan, dan perhatian dari peserta didik. Mereka juga meyakini jika permainan itu bukanlah kegiatan yang tidak berguna atau sekedar membuang waktu, namun cara paling ampuh dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran kini tidak bisa lagi hanya dengan metode ceramah. Diperlukannya berbagai inovasi yang kreatif dari pendidik. Melalui permainan yang memerlukan gerakan, pembelajar dapat berinteraksi dengan teman sekelas sehingga timbullah interaksi yang dapat meningkatkan kepercayaan diri. Dengan demikian peserta didik dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan menyerap berbagai informasi penting berkaitan dengan materi.

Namun, tidak menutup kemungkinan permainan yang tidak memerlukan aktivitas fisik juga dapat meningkatkan kemampuan pembelajar. Dengan perubahan zaman, kini permainan didalam kelas cenderung berbasis teknologi. Pada dasarnya, apapun yang coba diimplementasikan didalam kelas hanya memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang disajikan. Dapat dikatakan jika metode permainan perlu untuk dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris didalam kelas karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik (Sermsook dkk., 2020).

Pada penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu materi dan satu pertemuan saja. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik pada bidang ini, dapat mencoba mengimplementasikan permainan ini dalam jangka waktu yang lebih lama. Dapat pula dilakukan dengan partisipan yang lebih luas, berbeda jenjang, hingga inovasi yang lebih kreatif dan menarik lagi. Sehingga, data yang didapatkan akan semakin bervariasi serta dapat menumbuhkan minat berinovasi pada pendidika lain di luar sana.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, I. K., & Asrul, N. (2021). The Effect of Media Guessing Game Towards University Students' Writing Ability on Descriptive Text Local Tourism Content. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 163–172.
- Forrest III, S. P., & Peterson, T. O. (2006). It 's called Andragogy. *Management Learning*, 5(1), 113–122.
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:It's+Called+Andragogy#0>
- Pan, Q., & Xu, R. (2011). Vocabulary teaching in English language teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 1(11), 1586–1589.
<https://doi.org/10.4304/tpls.1.11.1586-1589>
- Parviz, N. (2022). *Uzbek Scholar Journal*. 1995, 73–78.
- Rus, D. (2020). Creative methodologies in teaching English for engineering students. *Procedia Manufacturing*, 46, 337–343.
<https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.03.049>
- Sermsook, K., Liamnimitr, J., & Chantarangkul, V. (2020). Promoting Thai EFL Learners' Ability to Self-correct Errors in Written English Sentences through Games. *English Language Teaching*, 13(6), 118. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n6p118>
- Shabaneh, Y., & Farrah, M. (2019). the Effect of Games on Vocabulary Retention. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 2(01).
<https://doi.org/10.25134/ijli.v2i01.1687>
- Thompson, Margaret A; Deis, M., Thompson, M. A., & Deis, M. (2004). Andragogy for adult learners in higher education. *Proceedings of the Academy of Accounting and Financial Studies*, 9(1), 107–112.
<http://alliedacademies.org/Public/Proceedings/Proceedings14/paafs-9-1-no04.pdf#page=112>
- Wilson, J. P. (2012). The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development. In *Industrial and Commercial Training* (Vol. 44, Issue 7). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.1108/00197851211268045>