

PENGUNAAN WORKING WITH WORDS SEBAGAI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Jolanda HD Pilongo

Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: jolanda.pilongo@ung.ac.id¹

INFORMASI ARTIKEL

Received : September, 2021
Accepted : Nopember ,2021
Publish online: Nopember ,2021

A B S T R A C T

Vocabulary learning plays a very important role in the process of learning a language, such as English. To help students improve their vocabulary mastery level, there are various methods that can be used. One of them is using Working with Words through Category Game. In response to this, the program reported in this article was conducted at a junior high school located in the city of Gorontalo Province. The results showed that the use of Working with Words method through Category Game for English vocabulary learning help students increase their English vocabulary mastery level, with the following details: 11 students had 65% to 79% increase of English vocabulary mastery level (Fair); 7 students had 80% to 89% (Distinction); and 5 students had 90% to 100% (High Distinction).

Key words :Working with words, English vocabulary, category game

A B S T R A K

Penguasaan kosa kata sangat penting dalam proses belajar bahasa, seperti Bahasa Inggris. Untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa kata ini, ada berbagai metode yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah dengan menggunakan Working with Words melalui Category Game. Pembelajaran kosakata dengan menerapkan metode Working with Words melalui Category Game menunjukkan hasil: 11 siswadengan tingkat penguasaan kosakata meningkat menjadi 65% sampai 79%, dengan predikat Cukup; 7 siswa dengan tingkat penguasaan kosakata meningkat menjadi 80% sampai 89%, dengan predikat Baik; dan 5 siswa dengan penguasaan kosakata meningkat menjadi 90% sampai 100%, dengan predikat Baik Sekali.

Kata Kunci: Working with words, English vocabulary, category game

PENDAHULUAN

Tantangan globalisasi menuntut semua pihak untuk perlu mengembangkan potensi diri. Langkah ini dapat ditempuh dengan beberapa cara salah satunya yakni dengan meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah baik SMP maupun SMA. Penguasaan bahasa Inggris dengan baik berarti

para siswa sebagai pengguna bahasa mempunyai modal untuk berkomunikasi dengan warga asing. Tidak hanya itu, dengan bekal kemampuan berbahasa Inggris yang baik, siswa akan memiliki kesempatan yang lebih baik pula untuk mengakses informasi-informasi dari berbagai penjuru dunia yang disajikan dalam bahasa Inggris (Abid, 2020).

Tidak hanya itu, bisa berbahasa Inggris akan memberi peluang bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi ke negara lain dimana bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa sehari-hari, seperti Australia dan Inggris.

Pada hakikatnya komunikasi dalam berbahasa dapat dilakukan secara lisan atau tulisan. Kemampuan berbahasa lisan dan tulisan memiliki kesamaan sifat yaitu keduanya produktif dan aktif. Bedanya, berbahasa lisan berlangsung dengan tatap muka sedangkan berbahasa secara tulisan berlangsung secara bukan tatap muka. Keduanya membutuhkan suatu strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan memudahkan siswa menemukan sendiri makna dari apa yang sedang dipelajarinya bukan dengan cara pengulangan dan hapalan tanpa pemahaman. Dengan menerapkan strategi pembelajaran demikian akan sangat membantu siswa berkomunikasi.

Akan tetapi untuk dapat berkomunikasi dengan baik perlu dilakukan satu upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris yang materinya diajarkan dengan menggunakan media fisik yang memungkinkan siswa memahami makna melalui konteks bukan melalui terjemahan. Disamping itu siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan apa yang dipelajari. Hal ini penting untuk dilakukan mengingat siswa juga memiliki tingkat pengetahuan atau kemampuan dasar berbahasa, terutama bahasa yang akan dipelajari seperti Bahasa Inggris, yang tidak sama (Abid, 2017).

Adapun cara yang dapat dilakukan yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang variatif pada masing-masing ketrampilan berbahasa. Misalnya dalam pembelajaran Reading. Reading merupakan suatu aktivitas yang kompleks karena untuk memahami suatu teks sangat ditentukan oleh ketrampilan berbahasa siswa dan tingkat penalarannya. Strategi yang tepat yang diterapkan dalam proses pembelajarannya harus yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa untuk peningkatan kemampuan memahami teks bacaan. Sehubungan dengan hal tersebut seorang guru harus benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan dan mengetahui strategi yang tepat yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Salah seorang pakar pendidikan Broughton, dkk. (2003, hal.37) mengatakan "*what the teacher should know and what he should do*" dalam pengajaran bahasa Inggris. Dengan demikian sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan materi dan juga menciptakan suasana pembelajaran

menyenangkan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris yang komunikatif harus ditunjang dengan penguasaan kosakata yang memadai. Kosakata adalah sejumlah kekayaan kata dan istilah yang dimiliki sebuah bahasa. Tarigan menyatakan bahwa kualitas ketrampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Penguasaan kosakata ini dapat diperoleh melalui pembelajaran secara formal di sekolah sehingga selaknyalah setiap selesai semester ada peningkatan secara kualitas dan kuantitas kosakata siswa. Untuk tujuan inilah dilakukan kegiatan pengabdian ini. Dalam kaitan dengan kegiatan pengabdian ini akan difokuskan pada kosakata (Vocabulary) dengan metode pembelajaran Cooperative. Pemilihan metode ini karena konsepnya menitikberatkan pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan yang dikenal dengan PAIKEM. Hakikat PAIKEM tidak hanya dipahami melalui arti dari lima kata kuncinya secara leksikal melainkan juga makna struktural. Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin (2010: 197) mengemukakan pembelajaran aktif dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran dengan maksud memberdayakan peserta didik agar belajar dengan berbagai cara atau strategi secara aktif. Dengan pembelajaran aktif potensi yang dimiliki seorang anak dapat dioptimalkan, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Model pembelajaran aktif antara lain *Index Card Match*, *card Sort*, dan *Concept mapping*. Pembelajaran inovatif yaitu suatu desain pembelajaran yang mengembangkan potensi siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda. Siswa difasilitasi untuk mengembangkan kemampuannya sendiri sehingga mereka menemukan sesuatu yang baru dan berdampak pada perubahan tingkah laku yang positif dan aktif dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya. Model pembelajarannya yakni antara lain; *jigsaw*, *mind mapping*, *think pair and share*. Pembelajaran Kreatif, merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengelaborasi potensi dan kreativitasnya, memunculkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan imajinasinya. Melalui proses pembelajaran ini siswa memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan thinking skill yang dimilikinya, serta mampu meramu pengetahuan awal yang telah dimilikinya menjadi pengertian baru yang bermanfaat bagi kehidupan siswa.

Pembelajaran efektif, yaitu model pembelajaran yang berhasil guna, bahan ajar relevan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa. Dalam penerapannya, pembelajaran efektif yang memanfaatkan berbagai ketrampilan, seperti ketrampilan membuka dan menutup pelajaran, ketrampilan bertanya, ketrampilan memberi penguatan, ketrampilan mengadakan variasi, ketrampilan menjelaskan, ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil, ketrampilan mengelola kelas, ketrampilan mengajarkan kelompok kecil dan perorangan yang akan diintegrasikan secara utuh dan menyeluruh untuk mencapai tujuan dan kompetensi. Pembelajaran menyenangkan adalah, kolaborasi dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan pembelajaran efektif. Proses pembelajarannya mendorong siswa konsentrasi penuh pada apa yang dipelajari dan suasana perasaan mereka terlepas dari keharusan melakukan tugas-tugas yang merupakan beban bagi siswa. Berdasarkan penjelasan ini, dapat dipahami PAIKEM memiliki karakteristik pembelajaran tersendiri. Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2016 : 31) karakteristik PAIKEM adalah; a) berpusat pada siswa (*students centered*), b) belajar secara menyenangkan, c) belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (*competency-based learning*), d) belajar secara tuntas (*mastery learning*), e) belajar secara berkesinambungan (*continuous learning*), f) belajar sesuai dengan konteks.

Dapat disimpulkan pembelajaran cooperative mendorong siswa berinisiatif belajar secara mandiri dengan mengandalkan pengetahuan awal yang mereka miliki untuk dimanfaatkan secara kreatif dalam melakukan aktivitas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan kosakata yang menjadi topik pembelajaran. Mencermati karakteristik pembelajaran cooperative ini, secara teori sangat rasional jika dipastikan Cooperative Learning sangat bermakna diimplementasikan dalam pembelajaran kosakata. Penerapan Cooperative Learning terdiri dari berbagai strategi antara lain Game. Dalam penelitian ini strategi yang dipilih yaitu *working with words*.

Working with words adalah strategi pembelajaran yang dapat memunculkan motivasi siswa untuk belajar sehingga waktu belajar dapat dimanfaatkannya sebaik mungkin melakukan aktivitas pembelajaran. Siswa mengalami pengalaman belajar yang bermakna sehingga mereka berhasil dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Strategi ini dapat diterapkan melalui *Category Game*, yaitu suatu permainan

edukasi yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris bahkan akan membangkitkan rasa percaya diri mereka dalam memahami kosakata bahasa Inggris. *Category game* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata karena melalui kata-kata kunci yang disajikan dalam word card siswa dapat menangkap ide-ide pokok dalam bentuk peta konsep (*receptive active skill*). Berdasarkan pemahaman ini siswa mampu membuat sendiri konsep atau kata-kata kunci dari suatu topik sebagai inti pelajaran (*productive active skill*). Kedua skill tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap tes kosakata nanti. Melalui *category game* jumlah kosakata dan jenis kosakata yang akan dipelajari sudah ditetapkan berdasarkan silabus.

Pemilihan *category game* dalam pembelajaran kosakata didasarkan pada pendapat Djiwandono, bahwa pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal yang penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki. Demikian pula halnya dengan usaha untuk memahaminya. Pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa, banyak ditentukan oleh pemahaman yang tepat terhadap kosakata yang digunakan di dalamnya. *Category game* melatih siswa memahami kosakata dimulai dari rumpun kata sehingga otomatis sekaligus melatih proses ketrampilan berpikir siswa dimanfaatkan secara sistematis. Penerapannya dengan cara mengelompokkan kata berdasarkan topik, seperti makanan, pakaian, warna, musik, dan sebagainya.

Objek kegiatan pengabdian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama sebagai lembaga pendidikan dasar. Pertimbangan yang melandasi pemilihan tempat pelaksanaan pengabdian ini yakni karena bahasa Inggris tidak lagi diajarkan di sekolah dasar. Ini termaktub dalam kurikulum 2013 yang mana hampir semua Sekolah Dasar menghilangkan mata pelajaran bahasa Inggris. Mencermati hal tersebut, meningkatkan penguasaan kosakata di tingkat pendidikan dasar dirasa perlu, untuk menjawab tantangan globalisasi.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan strategi pembelajaran *working with words* melalui *Category Game* (McGrail, 1991, hal. 44). Menurut Loren, strategi ini sangat cocok untuk para pembelajar bahasa Inggris pada level Low Intermediate dan Above

dengan durasi waktu 15 – 30 menit. Prinsip-prinsip strategi pembelajaran ini sebagai berikut:

Language function: *Categorizing vocabulary.*

Materi : Postcards-size cards

Penerapan :

Sebelum kelas dimulai guru mempersiapkan word cards sebanyak jumlah siswa. Kata-kata yang ditulis dalam card tersebut sesuai dengan topik pembelajaran bahasa Inggris Kelas 8 SMP Negeri 8 Kota Gorontalo dan ditulis dalam bentuk *category words*. . Pemilihan kata-kata tersebut yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga mereka enjoy dalam belajar. Contohnya sebagai berikut:

Things that you listen to: music, radio, teacher, friend

Things that are blue: skirt/long pants, sky, sea, jeans

Words beginning with C: cupboard, cup, coffee, cake

Two-word verbs: call up, look like, get up, run into



Gambar 1 Tahapan penjelasan kegiatan

Tahap selanjutnya adalah kegiatan di dalam kelas:

1. Words cards dibagikan kepada semua siswa, masing-masing mendapat satu buah, lalu siswa diberi kesempatan mempelajari kartu masing-masing. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka mengetahui kata-kata yang dalam kartu, mereka diminta untuk mendeskripsikan kata-kata tersebut kepada siswa yang lain.
2. Sebelum game dimulai, guru memberi contoh: What do apples, cherries, and the blood have in common? (They're all red).
3. Selanjutnya setiap siswa diminta untuk mendeskripsikan kata-kata yang ada dalam kartu masing-masing, lalu diminta siswa yang lain untuk menebak kata yang dideskripsikan tersebut. Untuk membuat game ini lebih menarik penerapannya dilombakan dan siapa yang lebih dulu menjawab dengan tepat mendapat bonus score. Saat dilombakan siswa dapat dibagi kelompok atau secara individu.
4. Cara lain yang dilakukan dalam game ini yaitu memanggil satu atau dua orang siswa kedepan kelas, dan mereka tidak boleh melihat ke papan. Lalu guru menuliskan satu kategori kata di papan dan meminta siswa-siswa menyebutkan sesuatu yang berkaitan dengan kategori kata tersebut sambil siswa yang di depan kelas mendengarkan dengan seksama dekripsi kategori kata tersebut. Misalnya, *typical items belonging to the category: "Things that open and close" are: doors, mouths, bars, bank accounts, boxes, and so on.*
5. Setelah itu, guru menghapus kategori kata yang ditulis di papan. Siswa yang berdiri di depan kelas diminta menuliskan kategori kata yang dideskripsikan oleh teman-temannya. Apabila siswa masih bingung, guru dapat membantu dengan memberikan contoh lain yang memudahkan mereka menebak kategori kata tersebut.
6. Game diulangi dengan mengundang siswa lain berdiri di depan kelas. Untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menambah jumlah kosakata yang diketahui siswa, dapat diberikan contoh kategori kata yang lain, seperti :
Things that come in pairs
Things you can (or cannot) buy
Things you keep in fridge
Things that scare people
Things that have numbers
Things that you find in the classroom
Things that have holes
7. Siswa diberi motivasi untuk memikirkan berbagai contoh kategori kata yang mudah mereka temukan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara brainstorming. Kemudian siswa dibagi kelompok atau berpasangan, lalu meminta mereka menuliskan di papan kategori kata yang telah mereka siapkan. Masing-masing kelompok atau pasangan

menunjuk satu orang untuk membacakan kategori kata yang telah ditulis di papan.

8. Akhiri pembelajaran dengan diskusi tentang kategori kata yang telah dipelajari.

PEMBAHASAN

Metode pembelajaran *Working with Words* dengan strategi *Category Game* dalam pembelajaran kosakata menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dikarenakan category game dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dapat menginspirasi siswa memberikan jawaban yang benar. Menurut Fachrurrozi dan Mahyuddin (2010: 204) teknik card yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik menemukan konsep dan fakta-fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran. Jadi, wajarlah jika pembelajaran kosakata dengan category game memberikan hasil terbaik.

Selain itu, hasil yang memuaskan yang dicapai melalui category game juga ditunjang dengan adanya “kesempatan” bagi semua siswa untuk secara aktif ambil bagian dalam permainan. Mereka memiliki kesempatan yang seluas-luasnya untuk berlatih dimana kesempatan ini tidak saja diciptakan oleh guru tetapi oleh dorongan hati mereka sendiri yang ingin belajar serta berlomba untuk memperoleh hasil terbaik. Dengan kata lain, masing-masing siswa berupaya mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri kreativitas adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data (kosakata dalam word card), informasi dan unsur-unsur yang ada (Fachrurrozi & Mahyuddin, 2010: 217).

Untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata, digunakan patokan dengan presentasi (Wahyuni & Ibrahim, 2012, hal. 149). Hasil menunjukkan dari 23 orang siswa terdapat 11 orang yang tingkat penguasaan kosakata 65% sampai &79% dengan predikat Cukup. Sebanyak 7 orang tingkat penguasaan kosakata berkisar 80% sampai 89% dengan predikat Baik. Tingkat penguasaan 90% sampai 100% diperoleh 5 orang siswa dengan predikat Baik Sekali.

Mencermati gambaran hasil penguasaan kosakata yang diperoleh di atas sangat jelas merupakan pencapaian pada tingkat Understanding atau penguasaan pada aspek kognitif. Kosakata yang dimaksud adalah kategori kata ;*the school, in the classroom, colours, our bodies, the face, dan in the kitchen*. Menurut Lukito W. untuk penguasaan kosakata perlu memperhatikan aspek afektif dan kognitif, serta memperhatikan tingkat kemampuan siswa, intermediate atau advanced sehingga akan memudahkan dalam pengukurannya (1987, hal. 7-8). Dengan memperhatikan pendapat ini, maka dapat disimpulkan materi kosakata yang diajarkan dalam kegiatan pengabdian ini sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas 8 SMP Negeri Bulango.

Penting untuk dikaji pula apakah kemampuan yang diperoleh para siswa turut ditunjang dengan ketepatan strategi yang diterapkan pada pembelajaran kosakata. Dasar pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan adalah pendapat Nurgiantoro (1988, hal. 211): “kemampuan berbahasa yang bersifat aktif reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan atau proses *decoding*, kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain.

Pemahaman bahasa yang dituturkan oleh pihak lain tersebut dapat melalui sarana bunyi atau sarana tulisan. Yang pertama adalah kegiatan menyimak, sedang yang kedua adalah kegiatan membaca.” Pendapat ini sangat relevan dengan strategi yang diterapkan pada pembelajaran kosakata dalam kegiatan pengabdian ini yang memanfaatkan kemampuan menyimak dan sarana tulisan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Deskripsi hasil belajar yang dikemukakan di atas berada pada tingkat kognitif dengan kemampuan yang bersifat reseptif. Oleh sebab itu, diperlukan strategi lain yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa pada tingkat afektif dengan kemampuan yang bersifat produktif sehingga peningkatan penguasaan kosakata akan dibarengi pula dengan peningkatan ketrampilan berbahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada dasarnya siswa telah memiliki kemampuan intelektual yang merupakan potensi dasar dalam mempelajari kosakata. Dengan menerapkan metode Working with Words melalui strategi Category Game dalam pembelajaran kosakata dapat mengembangkan kemampuan intelektual tersebut.
2. Pembelajaran kosakata dengan mengelompokkan kata berdasarkan topik seperti parts of body, colours, sangat membantu dalam memahami makna serta mengingat berbagai kelompok kata dalam jumlah tertentu dalam satu kali pertemuan.
3. Mempelajari kosakata melalui Category Game akan sangat memudahkan siswa mengingat kata tersebut.
4. Metode Working with Words melalui Category Game selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan juga melatih kemampuan intelektual siswa yang menuntun mereka menjadi mandiri dan kreatif dalam belajar.
5. Menerapkan category game dalam pembelajaran kosakata terbukti dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang mampu memotivasi siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
6. Category game sangat memungkinkan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memaksimalkan pengetahuan siswa tentang kosakata yang menjadi topik pembelajaran.
7. Pembelajaran kosakata dengan menerapkan metode Working with Words melalui Category Game, penguasaan kosakata siswa meningkat cukup signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abid, A. 2020. Exploring EFL Teacher Educators' Goals in Teaching English Oral Communication Skill. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 7(1), 20-34.
- [2] Abid, A. 2017. Designing an English language syllabus for teacher education programs in Indonesia. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(3), 329-336.
- [3] Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. *Cooperative Learning. Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak membosankan*. Yogyakarta. Diva Press.
- [4] Broughton, Geoffrey. Brumfit. Christopher. dkk. 2003. *Teaching English as a Foreign Language*. New York. Taylo & Francis e-library.
- [5] Charalambides, Pat. 1991, *Working with Words dalam More Recipes for Tired Teachers*, Edited by Christopher Sion. California. Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- [6] Elsjelyn, Rientje Evelin. 2009. *English Made Easy*. Jakarta: Kesaint Blanc Publishing.
- [7] Lukito, W. 1989. *Build Up Your English Reading Skills*. Yogyakarta. Kanisius.
- [8] Fachrurrozi, Aziz. 2010. *Pembelajaran bahasa Asing. Metode Tradisional dan kontemporer*. Jakarta. Bania Publishing.
- [9] Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- [10] Spart, Mary., Alan Pulverness.,Melanie Williams. 2012. *The Teaching Knowledge Test. Modules 1, 2 and 3*. Melbourne: Cambridge University Press.
- [11] Wahyuni, Sri., Abd. Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.