

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDENGAR MENGGUNAKAN PERMAINAN KEPADA PEMUDA DI KELURAHAN KLAVALU KOTA SORONG

Peter Manuputty¹, Juneth N. Wattimena², Vantri P. Kelelufna³

Universitas Victory Sorong

petermanuputty3@gmail.com¹, junethwattimena@gmail.com²,
vantrikelelufna70@gmail.com³

ABSTRAK

Salah satu alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi adalah dengan adanya bahasa. Banyak bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah bahasa inggris. Adapun beberapa jenis kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses belajar berbahasa antara lain adalah menyimak, menulis, berbicara, membaca, dan permainan. Minat belajar bahasa inggris pada pemuda di Kelurahan Klawalu Kota Sorong masih kurang dikarenakan sulit dalam pengucapan dan penulisan, metode belajar yang selalu membosankan Selanjutnya dalam penyampaian materi, disampaikan beberapa hal terkait dengan kata-kata bahasa inggris yang digunakan dalam permainan. Kosakata bahasa inggris yang disampaikan sebelum memulai permainan bertujuan agar peserta dapat lebih mudah mengingat. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan rasa suka dan senang dalam mempelajari bahasa inggris dengan hal-hal sederhana di sekitar lingkungan seperti bermain. Simpulan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan terhadap pemuda-pemudi di Kelurahan Klawalu Kota Sorong adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian disambut baik dan antusias oleh masing-masing peserta serta penggunaan metode yang menarik agar meningkatkan minat dari peserta.

Kata Kunci : Pelatihan, Bahasa, Permainan

ABSTRACT

One of the tools used by humans to communicate is the presence of language. There are many languages in the world, one of which is English. There are several types of activities that can be applied in the language learning process, including listening, writing, speaking, reading, and games. The interest in learning english among young people in the Klawalu Village, Sorong City is still lacking due to difficulty in pronunciation and writing, the learning method is always boring. Furthermore, in delivering the material, several things related to the english words used in the game were conveyed. The english vocabulary delivered before starting the game aims to make it easier for participants to remember. The purpose of this community service activity is to increase the sense of love and pleasure in learning english with simple things around the environment such as playing. The conclusions from the service activities that have been carried out for young people in the Klawalu Village, Sorong City are that the implementation of service activities is welcomed and enthusiastic by each participant and the use of interesting methods to increase the interest of the participants.

Keywords: Training, Language, Games

1. PENDAHULUAN

Salah satu alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi adalah dengan adanya bahasa. Peran bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat penting dan dapat secara mudah digunakan untuk membangun hubungan dengan orang lain yang berasal dari daerah atau negara

berbeda. Banyak bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah bahasa Inggris. Fungsi dari penggunaan bahasa Inggris adalah sebagai alat komunikasi agar mudah dalam menerima atau menyampaikan informasi terkait membina hubungan interpersonal, serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris.

Adapun beberapa jenis kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses belajar berbahasa antara lain adalah menyimak, menulis, berbicara, membaca, dan permainan. Penerapan kegiatan menyimak pada saat belajar tentang bahasa Inggris terkadang kurang efektif, karena sulit diukur dalam tingkat penguasaannya. Selain itu, kegiatan menyimak yang dilakukan seringkali tidak menarik sehingga materi yang disampaikan tidak dipahami dengan baik. Memaksimalkan fungsi kegiatan menyimak yang dikombinasi dengan sebuah permainan dapat meningkatkan pemahaman dari belajar bahasa Inggris.

Minat muncul dari adanya rasa senang dan penuh sikap positif. Minat merupakan suatu bentuk perhatian yang dirasakan pada ketertarikan terhadap suatu hal. Menurut Djali (2011:121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardi dalam Susanto (2013:57) yang menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegembiraan atau kesenangan akan sesuatu. Minat belajar bahasa Inggris pada pemuda di Kelurahan Klawalu Kota Sorong masih kurang dikarenakan sulit dalam pengucapan dan penulisan, metode belajar yang selalu membosankan, serta tidak tertarik mempelajarinya.

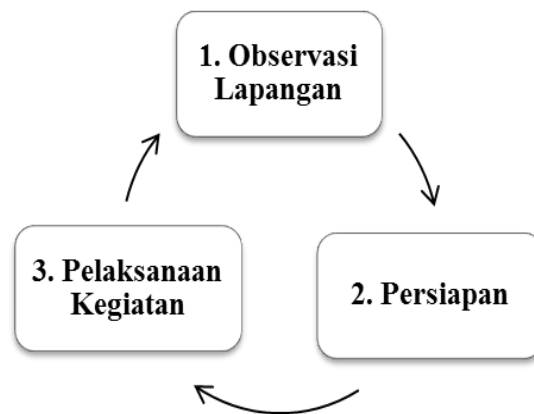
Berdasarkan penjelasan di atas, maka tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin melakukan kegiatan yang bertujuan untuk dapat Meningkatkan Kemampuan Mendengar Menggunakan Permainan Kepada Pemuda Di Kelurahan Klawalu Kota Sorong. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan rasa suka dan senang dalam mempelajari bahasa Inggris dengan hal-hal sederhana di sekitar lingkungan seperti bermain.

2. MASALAH

Permasalahan dalam Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kurangnya minat belajar bahasa Inggris. Ketidaktertarikan anak-anak terhadap bahasa Inggris dapat dilihat dari rendahnya keinginan mempelajari bahasa Inggris, dan metode dalam proses belajar yang kurang menarik.

3. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

a. Observasi Lapangan.

Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat situasi pada tempat pelaksanaan kegiatan. Selain itu, juga dilakukan pendekatan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada pemuda-pemudi yang bertempat tinggal di sekitaran kelurahan klawalu kota sorong.

b. Persiapan.

Kegiatan persiapan dilakukan dengan menyiapkan poin-poin teori dan praktek yang akan disampaikan pada saat pelaksanaan. Materi yang dimaksudkan seperti penggunaan kosakata pada saat proses permainan berlangsung. Kosakata dalam bahasa Inggris yang digunakan pada saat permainan merupakan kata-kata yang mudah dipahami.

c. Pelaksanaan Kegiatan.

Tahapan pada saat pelaksanaan penelitian dimulai dengan menyampaikan materi dan pengantar tentang cara belajar bahasa Inggris yang menarik seperti menggunakan sebuah permainan. Kemudian tim pelaksana pengabdian memberikan penjelasan terkait dengan kata-kata dalam bahasa Inggris yang digunakan sehari-hari untuk diingat sebelum permainan itu dimulai. Pemimpin permainan meminta seorang peserta untuk maju ke depan dan mengikuti setiap instruksi yang disampaikan. Selanjutnya permainan dimulai dengan mengikuti setiap tahapannya. Akhir dari permainan, akan ada yang menjadi juara dan tim pelaksana pengabdian memberikan pesan moral dari permainan “Simon Says”.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan tentang Peningkatan Belajar Bahasa Inggris, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pelatihan Penerapan Teknik Fun Game Pada Guru-Guru Bahasa Inggris Paud Kecamatan Bengkalis (Erni Erni. 2021).

- b. Pengembangan Metode Permainan Dan Lagu Di Paud/Tk Rinjani Universitas Mataram (Atri, dkk 2021).
- c. Sharing For Caring: Bersama Berbagi Ilmu Dan Manfaat Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games (Maitri & Neneng 2021).
- d. Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin (Sahrawi, dkk 2018).
- e. Pelatihan Metode Pengajaran Bahasa Inggris Communicative Bagi Guru TK AR-RAHMAN, Konawe Sulawesi Tenggara (Titin & Sarjaniah 2017).
- f. Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung (Dwi Asih, dkk 2019).

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan. Kegiatan persiapan dimulai dengan penyiapan tempat pelatihan dan melakukan daftar ulang bagi peserta kegiatan yang dapat ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Tim PKM Melakukan Persiapan Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan sebelum kegiatan inti dilaksanakan yaitu penyampaian materi tentang bahasa inggris dan permainan “simon says”. Agar kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik, maka perlu adanya pengenalan antara tim pelaksana PKM dan peserta kegiatan dengan tujuan untuk saling mengenal dan dapat mempermudah interaksi dalam kegiatan dimaksud.



Gambar 3. Perkenalan Dengan Peserta Pelatihan

Selanjutnya dalam penyampaian materi, disampaikan beberapa hal terkait dengan kata-kata bahasa Inggris yang digunakan dalam permainan. Kosakata bahasa Inggris yang disampaikan sebelum memulai permainan bertujuan agar peserta dapat lebih mudah mengingat.

Permainan “Simon Says” dimulai dengan mencoba sekali untuk memberikan gambaran pada peserta. Seorang peserta akan diminta untuk maju kedepan dan melakukan setiap instruksi dari pemimpin permainan yang berperan sebagai Simon. Simon akan memulai dengan sebuah perintah untuk melakukan sesuatu.



Gambar 4. Proses Penyampaian Materi

Jika pemimpin permainan merasa semua peserta sudah memahami cara bermain “Simon Says” maka permainan dimulai lagi dengan menjalankan aturan pada permainan. Inti aturan yang ada pada permainan “Simon Says” adalah semua peserta harus mengikuti perintah yang Simon (pemimpin) katakan. Peserta yang salah melakukan perintah yang Simon katakan maka ia tidak akan bisa melanjutkan permainan dan duduk kembali sambil melihat peserta lainnya.



Gambar 5. Situasi Permainan “Simon Says”

Akhir dari permainan “simon says”, pemimpin permainan akan memperoleh satu peserta yang menjadi pemenang dalam melakukan semua perintah dari simon. Pemimpin permainan akan menyampaikan nilai yang terkandung dalam permainan “simon says”, selain itu juga untuk dapat mengukur kemampuan listening, peserta juga akan mendapatkan kosa kata baru yang mungkin disediakan oleh pemimpin permainan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan terhadap pemuda-pemudi di Kelurahan Klawalu Kota Sorong, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan kegiatan pengabdian disambut baik dan antusias oleh masing-masing peserta.
- b. Belajar bahasa inggris dengan metode yang menarik dapat meningkatkan minat dari peserta agar tidak cepat bosan.
- c. Kosakata yang digunakan dalam permainan juga dapat menambah pengetahuan baru dalam belajar bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Erni, E. (2021). *Pelatihan Penerapan Teknik Fun Game Pada Guru Guru Bahasa Inggris Paud Kecamatan Bengkalis. Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 89-101.
- Azis, A. D., Kamaluddin, K., & Khotimah, K. (2021). *Pengembangan Metode Permainan Dan Lagu Di Paud/Tk Rinjani Universitas Mataram*. *Jurnal Ilmiah Abdi Mas TPB Unram*, 3(1).
- Maitri Rahmadhani, Neneng Sri Lestari. 2021. *Sharing For Caring: Bersama Berbagi Ilmu Dan Manfaat Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games*. Vol 2 No 1 (2021): *Jurnal*

JPKM.

- Sahrawi Sahrawi, Maliqul Hafis, Dian Shinta Sari, Desi Sri Astuti, Senny Wiyanti. 2018. *Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Games Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Smp Awaluddin. Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. Vol 2, No 2 (2018).*
- Titin Rahmiatin, Sarjaniah Zur. 2017. *Pelatihan Metode Pengajaran Bahasa Inggris communicative bagi Guru Tk Ar-Rahman, Konawe Sulawesi tenggara. Amaliah :Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol.1, Agustus 2017.*
- Dwi Asih, Dwi Cahyadi Wibowo, Agusta Kurniati. 2019. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 1, January – April 2019.*