

**STUDI KEGIATAN *FUN WITH ENGLISH* SISWA KELAS VII DAN VIII
MADRASAH TSANAWIYAH NAHDLATUL ULAMA SLOROK
KECAMATAN GARUM KABUPATEN BLITAR**

Siti Rofi'ah¹, Widiarini², Ririn Pratiwi Suharto³, Istina Atul Makrifah⁴

^{1,2,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Politeknik Negeri Malang, Indonesia

¹sitirofiah.unublitar@gmail.com, ²arini.widi@gmail.com, ³ririnpratiwi@polinema.ac.id,
⁴istina.atulmakrifah@gmail.com

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat di MTs NU Slorok dilakukan untuk mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil survei di sekolah, ditemukan masalah-masalah sebagai berikut. (1) Motivasi belajar siswa/siswi MTs NU Slorok relatif rendah untuk belajar bahasa Inggris; (2) media pembelajaran bahasa Inggris yang telah diterapkan di MTs NU Slorok kurang menarik bagi siswa/siswi MTs NU Slorok; dan (3) adanya pola pikir siswa/siswi MTs NU Slorok yang menganggap bahwa bahasa Inggris bukan menjadi prioritas utama bagi mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan upaya penggunaan kegiatan-kegiatan yang efektif dan menyenangkan untuk belajar bahasa Inggris. Kegiatan ini selanjutnya dinamakan Fun With English. Kegiatan ini mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu listening, speaking, reading, dan writing. Kegiatan yang dilakukan untuk masing-masing keterampilan adalah listening diajarkan dengan kegiatan whispering dan Listen and Do, speaking dilaksanakan dengan role-play dan game who am I, reading dilakukan dengan wordwall, dan writing dilakukan dengan permainan arrange jumble words. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan siswa lebih termotivasi dan sangat antusias belajar bahasa Inggris sehingga pembelajaran lebih efektif dan kemampuan Bahasa Inggris siswa berkembang dengan baik.

Kata Kunci: pembelajaran, bahasa Inggris, menyenangkan

PENDAHULUAN

Mitra yang menjadi sasaran pengabdian masyarakat oleh dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu MTs NU Slorok. Sekolah tersebut berlokasi di Jalan Ahmad Yani Nomor 35 Desa Slorok, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar. Pemilihan mitra tersebut sebagai sasaran pengabdian dikarenakan siswa/siswi di sekolah tersebut memiliki minat yang rendah untuk belajar bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris di MTs NU Slorok terdiri atas beberapa kemampuan dalam berbahasa Inggris. Kemampuan tersebut meliputi *reading*, *listening*, *writing* dan *speaking*. Oleh karena itu, siswa/siswi perlu melatih dan mengembangkan semua kemampuannya dalam berbahasa Inggris, tidak hanya fokus pada *reading*, tetapi juga *listening*, *writing*, dan *speaking*.

Tim pengabdian masyarakat mengamati bahwa siswa/siswi MTs NU Slorok kelas VIIA, VIIB, VIIIA, dan VIIIB memiliki minat yang relatif rendah untuk belajar bahasa Inggris. Siswa menganggap bahwa bahasa Inggris bukan menjadi prioritas utama bagi para siswa. Hal itu karena para siswa berpandangan bahwa mereka tinggal di Indonesia, sehingga para siswa tersebut tidak perlu menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional ketika berkomunikasi dengan orang asing.

Minat belajar bahasa Inggris yang rendah juga berpengaruh terhadap pengembangan *skill* kemampuan bahasa Inggris siswa/siswi MTs NU Slorok. Hal ini juga dapat berpengaruh pada nilai ujian akhir yang akan didapatkan. Berdasarkan analisis penilaian

proses, peserta didik harus mampu belajar bahasa Inggris dengan baik. Apabila para siswa tidak memiliki minat dari awal untuk belajar bahasa Inggris, maka akan kesulitan untuk menempuh ujian akhir.

Faktor penting yang dapat mendorong kemauan siswa dalam belajar adalah minat. Apabila siswa/siswi tidak suka dengan pelajaran bahasa Inggris, para siswa tidak akan memiliki semangat yang tinggi untuk belajar bahasa tersebut. Selanjutnya, apabila para siswa memiliki perasaan senang belajar bahasa Inggris, para siswa akan berusaha secara terus menerus mengasah kemampuan mereka berbahasa Inggris.

Minat belajar siswa/siswi MTs NU Slorok akan muncul karena adanya dorongan yang kuat dari dalam diri siswa untuk menerima pelajaran bahasa Inggris tersebut. Selain itu, minat belajar juga dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa tertarik dan nyaman untuk belajar. Alasan lain dari tim pengabdian dalam melakukan program pengabdian di MTs Slorok Garum adalah untuk mengisi kekosongan siswa setelah melakukan Penilaian Akhir Semester 1 agar kekosongan ini dapat dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam bahasa Inggris.

Upaya yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam rangka membantu menyelesaikan persoalan mitra yaitu dengan memberikan pengajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui *game*. Melalui *game*, siswa tidak akan merasa bosan dengan pelajaran bahasa Inggris karena pembelajaran bahasa Inggris lebih ditekankan pada *Fun Learning Activity* untuk mengasah kemampuan berbahasa Inggris siswa yang menyenangkan, tidak hanya teori di kelas.

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di MTs NU Slorok difokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan ini akan melatih siswa dalam belajar beberapa keterampilan Bahasa Inggris yang meliputi *listening, speaking, reading, writing*, dan *vocabulary*. Selanjutnya program ini akan diberi nama *Fun with English*.

Program *Fun with English* diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa MTs NU Slorok. Program ini akan memberikan pengalaman kepada siswa dalam belajar keterampilan Bahasa Inggris dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Melalui pemberian kegiatan yang menyenangkan, siswa tidak akan merasa bosan dan merasa tertatik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Kong (2009: 147-149) bahwa motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris dapat ditingkatkan melalui penggunaan kegiatan yang bervariasi dan menarik, menggunakan teknik yang efektif, pemberian harapan dan penghargaan terhadap keberhasilan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan santai, penggunaan kegiatan kooperatif, dan memberikan kesempatan kepada siswa mendapatkan pengalaman sukses belajar bahasa Inggris.

Siswa kelas VII dan VIII dari segi usia masih tergolong anak-anak atau dalam pembelajaran bahasa Inggris lebih dikenal dengan istilah *young language learners*. Seperti yang telah diketahui bahwa *young learner* adalah anak yang telah memasuki usia sekolah pertama pada sekolah formal yaitu pada usia enam atau tujuh tahun sampai dua belas tahun. Bahkan, Moon (2000: 9) menambahkan bahwa anak yang berusia empat belas tahun juga masih dikategorikan sebagai *young learner* yang mana pasti ada perbedaan dalam karakteristiknya dengan *young learner* yang berusia enam atau tujuh tahun. Adapun karakteristik belajar *young learner* adalah belajar bahasa dengan kreatif, memiliki kemampuan untuk memaknai, dan bekerja dalam tim. Dengan demikian, dalam mengajar bahasa Inggris guru harus memperhatikan karakteristik siswa agar pembelajaran bahasa Inggris mampu diterima oleh siswa dengan baik.

Agar pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat diterima siswa, guru perlu memperhatikan beberapa hal. Pertama, menciptakan

penggunaan nyata bahasa Inggris melalui penyajian materi yang kontekstual yaitu penggunaan bahasa Inggris sesuai dengan penggunaan sehari-hari. Melalui materi yang kontekstual, siswa dapat merasakan pengalaman menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan. Penggunaan kontekstual materi juga dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya bahasa Inggris. Kedua, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen menggunakan bahasa baru yang mereka pelajari. Secara umum, siswa akan menyukai hal yang baru. Hal ini seharusnya juga terjadi ketika siswa belajar bahasa Inggris.

Dalam memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan bahasa Inggris, guru juga perlu memberikan berbagai macam konteks penggunaan bahasa yang berbeda, seperti penggunaan kata sapaan yang digunakan ketika bertemu dengan seseorang dengan tingkat usia dan hubungan yang berbeda serta tempat yang berbeda tentu menggunakan kata-kata yang berbeda. Untuk menginterpretasikan sebuah teks diperlukan konteks sehingga dapat dikatakan bahwa semua teks mempunyai konteksnya masing-masing (Eggins, 2004:87). Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Halliday (1985) bahwa terdapat tiga aspek linguistik pada setiap situasi, yaitu *field* (bahasa apa yang akan digunakan untuk berkomunikasi), *mode* (peran bahasa yang sedang digunakan untuk berinteraksi), dan *tenor* (peran hubungan antar orang yang berinteraksi). Ketiga, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah. Dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah, siswa dapat menikmati proses belajar dengan baik. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang seperti ini sehingga bisa fokus belajar dan terus ingin belajar.

Hal yang perlu diperhatikan pengabdian dalam membelajarkan bahasa Inggris yaitu pemberian *feedback* atau umpan balik. Karena pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran bahasa Inggris, pengabdian membantu siswa dalam memahami pola bahasa Inggris dengan program *Fun with English*.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan Program

Metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah dengan penggunaan permainan kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan seperti halnya proses pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas namun yang membedakan adalah penggunaan permainan pada prosesnya. Adapun cakupan kegiatan ini sebagai berikut. (1) pendalaman materi di dalam kelas, (2) latihan penggunaan bahasa Inggris di dalam kelas, dan (3) *game* untuk mengaplikasikan bahasa Inggris di luar kelas.

Analisis Data

Data diperoleh dari kegiatan sebagai berikut. (1) Pengamatan selama proses kegiatan berlangsung di kelas. Pengamatan dilakukan oleh seluruh tim pengabdian dan kemudian menyimpulkan hasil pengamatan secara bersama-sama. Mahasiswa berperan membantu mengevaluasi kegiatan dengan mengisi lembar observasi. (2) Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. (3) Pemberian kuesioner yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan dampak penggunaan permainan pada proses pembelajaran juga digunakan untuk mengetahui dampak pengaplikasian permainan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) Kegiatan di dalam kelas, meliputi: (a) pengajar membagi kelompok terdiri

atas minimal 4 – 5 siswa, (b) pengajar mengenalkan materi kepada siswa dengan mengaktifkan *background knowledge* yang dimiliki siswa, (c) mengajarkan setiap keterampilan bahasa Inggris dengan cara yang berbeda. *Listening* diajarkan dengan kegiatan *whispering* dan *Listen and Do*, *speaking* dilaksanakan dengan *role-play* dan *who am I*, *reading* dilakukan dengan *read short text*, dan *writing* dilakukan dengan permainan *guessing things*, serta *vocabulary* dilakukan dengan *who am I* dan *scrabble*. (d) Pengajar dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan apa yang telah dilakukan pada pertemuan tersebut. (e) Pengajar menutup kegiatan pembelajaran dengan salam. (2) Kegiatan di luar kelas, meliputi: (a) secara bersama-sama siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan di luar kelas. (b) Setiap kelas akan diwakili oleh 10 (sepuluh) siswa untuk bermain *game*. (c) Jenis *game* untuk keterampilan *vocabulary* dan *writing* dilakukan dengan *game jumbled words*, sedangkan keterampilan *speaking* dan *listening* dilakukan dengan *game whispering*. (d) Tim pengabdian masyarakat melakukan penilaian terhadap *game* yang dilakukan.

Indikator Keberhasilan

Kegiatan ini dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan permainan pada proses pembelajaran. Selain itu, para siswa juga mengalami peningkatan pada minat belajar bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilakukan dengan dua kegiatan, yaitu kegiatan di dalam kelas dan kegiatan di luar kelas. Berikut ini dipaparkan hasil dan pembahasan dua pola kegiatan tersebut.

Kegiatan di Dalam Kelas

Kegiatan di dalam kelas terdiri atas kegiatan *listening*, *speaking*, *reading*, *writing*, dan *vocabulary*. Kegiatan *listening* memberikan stimulus kepada siswa untuk melakukan aktifitas sesuai dengan instruksi. Kegiatan ini dinamakan *Listen and Do* dengan tahapan sebagai berikut. (1) Siswa diberi apersepsi mengenai kegiatan yang akan dilakukan. (2) Siswa dikenalkan dengan beberapa kosa kata yang akan digunakan dalam kegiatan. (3) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melaksanakan kegiatan terdiri atas empat sampai dengan lima siswa. (4) Siswa secara berkelompok diberi stimulus untuk melaksanakan instruksi sesuai dengan materi yang disiapkan. Persiapan kegiatan *listening* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Persiapan Kegiatan *Listening*

Kegiatan *listening* oleh siswa kelas VII dan VIII dilaksanakan dengan kegiatan yang sama, tetapi mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda. Berdasarkan kegiatan *listening* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Pada Kegiatan *Listening*

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1	Saya ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri	90%
2	Saya mempelajari materi Bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah	50%
3	Saya yakin Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan saya	50%
4	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal Bahasa Inggris yang sulit	40%
5	Saya merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari	60%
6	Saya senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi Bahasa Inggris yang kurang saya pahami.	60%

Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris timbul dari faktor intrinsik dan ekstrinsik yang mempengaruhinya.

Gambar 2. Keaktifan Siswa dalam Kegiatan *Listening*

Hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa dapat diketahui bahwa 90% siswa ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri, 50% siswa mempelajari materi bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah, 50% siswa yakin bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan siswa, 40% siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal bahasa Inggris yang sulit, 60% siswa merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, dan 60% siswa merasa senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi bahasa Inggris yang kurang dipahami.

Pelaksanaan pengabdian untuk keterampilan berbicara (*speaking*) dilakukan dengan game *role-play* atau bermain peran *Who am I*. Materi yang dipelajari adalah *descriptive*. *Descriptive* dipilih sebagai materi pengabdian dengan beberapa pertimbangan. Pertama, *descriptive* adalah materi yang sesuai dengan kurikulum pelajaran bahasa Inggris baik kelas VII maupun kelas VIII. Kedua, *descriptive* adalah teks yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Saat pelaksanaan, siswa kelas VII dan VIII diminta untuk mendeskripsikan barang-barang yang digunakan di sekolah. Deskripsi yang dilakukan oleh siswa meliputi ciri-ciri fisik, bahan yang digunakan untuk membuat barang tersebut, dan kegunaan barang tersebut. Melalui deskripsi barang-barang yang sering digunakan sehari-hari, siswa dapat mendeskripsikan dengan kosakata yang sudah diketahui oleh siswa.

Kegiatan *role-play* dengan *Who am I* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) Siswa diberi *overview* mengenai kegiatan *Who am I* yang meliputi aturan dan langkah-langkahnya. (2) Siswa diberi cara mendeskripsikan barang secara lisan. (3) Siswa diberi contoh bagaimana melakukan kegiatan *who am I*. (4) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri atas 4-5 siswa. (5) Secara berkelompok, siswa diberi beberapa gambar yang dibagikan kepada masing-masing anggota. (6) Masing-masing anggota dalam kelompok mendeskripsikan gambar yang diperoleh, sedangkan anggota lain menebak nama barang yang dideskripsikan. (7) Siswa mendeskripsikan ciri-ciri, bahan

yang digunakan untuk membuat, dan kegunaan barang yang diperoleh. (8) Deskripsi siswa yang dapat ditebak oleh teman dalam kelompok dinyatakan berhasil. (9) Jika belum ada teman yang dapat menebak, siswa terus menambah deskripsi atau *clue* yang tepat. (10) Setelah ada teman yang berhasil, siswa lain secara bergantian melakukan yang serupa.



Gambar 3. Persiapan Kegiatan *Speaking*

Setelah dilakukan kegiatan *speaking* dengan *role-play* dan *Who am I* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kuesioner pada Kegiatan *Speaking*

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1	Saya ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri	80%
2	Saya mempelajari materi Bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah	50%
3	Saya yakin Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan saya	70%
4	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal Bahasa Inggris yang sulit	50%
5	Saya merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari	60%
6	Saya senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi Bahasa Inggris yang kurang saya pahami.	60%

Tabel 2 menunjukkan bahwa 80% siswa ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri, 50% siswa mempelajari materi Bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah, 70% siswa yakin Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan, 50% siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal bahasa Inggris yang sulit, 60% siswa merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, dan 60% siswa senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi Bahasa Inggris yang kurang dipahami.

Tim pengabdian melakukan modifikasi strategi pembelajaran bahasa Inggris melalui *Guessing Game* yang dijelaskan oleh Deguang Zhu (2012). Modifikasi tersebut dilakukan karena disesuaikan dengan kemampuan siswa dan kondisi pembelajaran di MTS NU Slorok. Strategi pembelajaran yang diterapkan melalui *Guessing Game* dibedakan menjadi dua jenis permainan yaitu *Guessing Person* dan *Guessing Things*. *Guessing Person* yaitu permainan tebak gambar dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar beberapa orang yang memiliki perbedaan profesi. Di sisi lain, *Guessing Things* yaitu permainan tebak gambar yang menggunakan media pembelajaran berupa gambar benda yang akan dideskripsikan. *Guessing Person* diterapkan pada siswa kelas VIII, sedangkan *Guessing Things* diterapkan pada siswa kelas VII. Perbedaan strategi pembelajaran *Guessing Game* tersebut juga digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan tim pengabdian untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif berbahasa Inggris.

Strategi pembelajaran melalui *Guessing Person* pada siswa kelas VIII MTs NU Slorok dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan permainan tersebut meliputi: (1) tim

pengabdian memberikan penjelasan tentang teks deskripsi (*descriptive text*) berupa seseorang (*person*). (2) Tim pengabdian membagi siswa menjadi lima kelompok. Tiap kelompok terdiri dari minimal tiga anggota. (3) Tim pengabdian memberikan objek gambar berupa orang (*person*) dengan profesi tertentu yang akan dideskripsikan. (4) Tim pengabdian memberikan cara mendeskripsikan orang (*person*) tersebut melalui identifikasi gambar yang dicontohkan. (5) Tim pengabdian memberikan contoh cara menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang seseorang (*person*) disertai dengan hasil teks deskripsinya. (6) Tim pengabdian memberikan lima gambar seseorang (*person*) dengan profesi yang berbeda kepada lima kelompok yang telah dibagi. (7) Lima kelompok tersebut mulai menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang seseorang (*person*) sesuai dengan gambar yang telah dibagikan. (8) Kelompok yang mampu menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang seseorang (*person*) dengan durasi waktu tercepat akan maju ke depan kelas. Mereka membacakan hasil teks deskripsi (*descriptive text*) yang telah disusun. (9) Kelompok lain menebak gambar apa yang telah dideskripsikan oleh kelompok yang bertugas. (10) Apabila kelompok lain berhasil menebak gambar yang dideskripsikan oleh kelompok yang bertugas dengan benar, maka kelompok yang bertugas tersebut menunjukkan gambar yang ditebak kepada semua kelompok. (11) Tim pengabdian melakukan penilaian terhadap teks deskripsi (*descriptive text*) yang telah disusun oleh kelompok yang bertugas.

Strategi pembelajaran melalui *Guessing Things* pada siswa kelas VII MTs NU Slorok dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan permainan tersebut meliputi: (1) Tim pengabdian memberikan penjelasan tentang teks deskripsi (*descriptive text*) berupa benda (*things*). (2) Tim pengabdian membagi siswa menjadi lima kelompok. Tiap kelompok terdiri dari minimal tiga anggota. (3) Tim pengabdian memberikan objek gambar berupa benda (*things*) yang akan dideskripsikan. (4) Tim pengabdian memberikan cara mendeskripsikan benda (*things*) tersebut melalui identifikasi gambar yang dicontohkan. (5) Tim pengabdian memberikan contoh cara menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang benda (*things*) disertai dengan hasil teks deskripsinya. (6) Tim pengabdian memberikan lima gambar benda (*things*) dengan profesi yang berbeda kepada lima kelompok yang telah dibagi. (7) Lima kelompok tersebut mulai menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang benda (*things*) sesuai dengan gambar yang telah dibagikan. (8) Kelompok yang mampu menyusun teks deskripsi (*descriptive text*) tentang benda (*things*) dengan durasi waktu tercepat akan maju ke depan kelas. Siswa membacakan hasil teks deskripsi (*descriptive text*) yang telah disusun. (9) Kelompok lain menebak gambar apa yang telah dideskripsikan oleh kelompok yang bertugas. (10) Apabila kelompok lain berhasil menebak gambar yang dideskripsikan oleh kelompok yang bertugas dengan benar, maka kelompok yang bertugas tersebut menunjukkan gambar yang ditebak kepada semua kelompok. (11) Tim pengabdian melakukan penilaian terhadap teks deskripsi (*descriptive text*) yang telah disusun oleh kelompok yang bertugas.



Gambar 4. Siswa Secara Berkelompok Menyelesaikan Tugas *Writing*

Setelah dilakukan kegiatan *writing* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Kuesioner pada Kegiatan *Writing*

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1	Saya ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri	90%
2	Saya mempelajari materi Bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah	60%
3	Saya yakin Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan saya	60%
4	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal Bahasa Inggris yang sulit	40%
5	Saya merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari	70%
6	Saya senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi Bahasa Inggris yang kurang saya pahami.	60%

Hasil angket menunjukkan faktor internal bahwa 90% siswa ingin belajar bahasa Inggris atas keinginan sendiri, 60% siswa mempelajari materi bahasa Inggris sebelum diberikan guru di sekolah, 60% siswa yakin Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi masa depan. Faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa belajar bahasa Inggris berasal dari luar. Hasil angket menunjukkan 40% siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal Bahasa Inggris yang sulit, 70% siswa merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris saat guru memberi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, dan 60% siswa senang jika guru memberikan banyak kesempatan untuk bertanya mengenai materi Bahasa Inggris yang kurang dipahami.

Guessing Game tentang *Person* (orang) dan *Things* (benda) dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII dan VIII MTS NU Slorok untuk belajar Bahasa Inggris. Peningkatan belajar tersebut terlihat pada kemampuan siswa untuk menulis dengan menggunakan Bahasa Inggris yang baik dan benar. *Guessing Game* tentang *Person* (orang) dan *Things* (benda) tersebut dilengkapi dengan gambar berupa orang dan benda yang akan ditebak oleh masing-masing kelompok. Tiap kelompok merasa terbantu dengan media pembelajaran berupa gambar tersebut ketika menyusun *descriptive Text* (teks deskriptif). Media pembelajaran berupa gambar dalam *Guessing Game* sering dijumpai di lingkungan sekitar siswa MTS NU Slorok. Beberapa gambar ditampilkan berupa orang yang memiliki profesi pekerjaan tertentu dan gambar benda yang sering dipergunakan siswa sebagai alat tulis. Media pembelajaran tersebut membantu siswa untuk mengidentifikasi ciri-ciri yang nampak pada gambar tersebut secara jelas. Dengan demikian, mereka tidak merasa kesulitan untuk mengembangkan ide pokok menjadi beberapa kalimat penjelas ketika menyusun *Descriptive Text* (teks deskriptif).

Guessing Game tentang *Person* (orang) dan *Things* (benda) membantu siswa kelas VII dan VIII MTS NU Slorok dalam memperkaya kosakata berbahasa Inggris. Hal itu dibuktikan dengan adanya pemilihan kosakata baru yang digunakan oleh tiap kelompok agar anggota kelompok lawan tidak bisa menebak gambar apa yang dideskripsikan. Mereka bersemangat untuk membuka kamus Bahasa Inggris yang jarang mereka pergunakan sebelum program *Fun with English* diadakan. Mereka mencari kosakata baru dalam kamus Bahasa Inggris mereka yang digunakan untuk menyusun *Descriptive Text* (teks deskriptif). *Guessing Game* mengubah proses pembelajaran keterampilan menulis bagi siswa kelas VII dan VIII MTS NU Slorok dari *Teacher Centered Learning* menjadi *Student Centered Learning*. Pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya keterampilan menulis dilakukan dengan *Teacher Centered Learning* sebelum program *Fun with English* dilakukan di MTS NU Slorok. Pembelajaran tersebut hanya berfokus pada guru yang menerangkan materi Bahasa Inggris pada setiap pertemuan di kelas. Siswa hanya mendengarkan materi bahasa Inggris tersebut sehingga mereka merasa bosan dengan suasana pembelajaran di kelas. Tim pengabdian menerapkan proses pembelajaran *Student Centered Learning* melalui *Guessing Game* untuk meningkatkan keterampilan mereka menulis dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, para siswa berperan aktif dalam

kegiatan pembelajaran di kelas, namun tim pengabdian atau guru kelas berperan sebagai fasilitator yang tetap mendampingi siswa belajar di kelas.



Gambar 5. Siswa Membacakan Hasil Tugas *Writing* di Depan Kelas

Guessing Game yang dilakukan di MTs NU Slorok mampu menumbuhkan sikap bekerjasama dalam tim sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aturan permainan *Guessing Game* yaitu bekerja dalam tim karena permainan tersebut dilakukan secara berkelompok. Pembagian kelompok tersebut mampu menumbuhkan sikap bekerjasama untuk menyusun teks deskriptif yang bervariasi. Hal itu bertujuan agar tim lawan tidak mampu menebak gambar yang dideskripsikan. Tiap tim kelompok bersaing secara sehat untuk memenangkan permainan tersebut. Selain itu, penyusunan teks deskripsi yang dilakukan dalam tim mampu meminimalisir rasa takut siswa ketika menulis teks deskriptif karena anggota dalam tiap kelompok akan saling membantu untuk mengoreksi kesalahan dalam penyusunan teks deskriptif.

Aspek *vocabulary* menjadi tujuan utama program yaitu untuk menambah perbendaharaan kosakata pada siswa. Penguasaan berbagai macam kosakata dapat membantu siswa pada ketrampilan yang lainnya seperti berbicara, mendengar, membaca dan mendengar sebagaimana yang diungkapkan oleh Hudson (2007: 227) kosakata merupakan kunci pada bahasa dan pemerolehannya. Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan hal dasar yang harus dimiliki.



Gambar 6. Kegiatan Apersepsi Sebelum Kegiatan *Vocabulary* Dimulai

Aspek *vocabulary* dilakukan dengan permainan yang bernama *scrabble*. Permainan ini dilakukan dengan teknik *cooperative learning* yakni pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Sesuai dengan karakteristik dari young learner menurut Moon (2000:9) adalah belajar bahasa dengan kreatif, memiliki kemampuan untuk memaknai dan bekerja dalam tim. Berkelompok merupakan salah satu cara untuk mengajarkan mereka bekerjasama dan meningkatkan motivasi agar kelompok mereka lebih unggul dari kelompok lain dalam persaingan.

Permainan *scrabble* memiliki tahapan sebagai berikut. (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 orang. (2) Pengabdian memberikan sebuah kata

untuk dilanjutkan oleh siswa sesuai dengan huruf terakhirnya. (3) Setiap kelompok secara bergiliran menuliskan satu kata selanjutnya dan peraturannya adalah kata tersebut tidak boleh berulang. (4) Setiap kelompok diberikan batasan waktu tertentu untuk menjawab.

Sesuai dengan hasil pengamatan di kelas, didapatkan bahwa siswa aktif dalam bekerjasama menentukan kosakata yang tepat untuk melanjutkan kata terakhir dari kelompok lain. Siswa sangat antusias dan berfikir cepat karena terdapat keterbatasan waktu. Hal ini sesuai dengan teori *intrinsic motivation* menurut Brown (2007:6) yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri merupakan sebuah penghargaan yang lebih besar dari pada penghargaan yang didapat dari luar. Siswa bekerja keras dan aktif dalam bergotong royong saling membantu mendapat kata yang tepat untuk meneruskan. Walaupun tidak ada dorongan berupa hadiah, siswa tetap semangat dan berusaha. Selain itu, persaingan merupakan salah satu cara dalam saling memotivasi satu sama lain. Setiap kelompok berusaha untuk mencari akhiran kata yang sulit yang dapat mempengaruhi kelompok lain dalam berfikir.

Hasil kuesioner dalam kegiatan pembelajaran *vocabulary* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Kuesioner dalam Kegiatan Pembelajaran *Vocabulary*

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1	Saya menganggap bahasa inggris penting untuk masa depan terutama dalam mendapat pekerjaan	57.14%
2	Saya mempersiapkan diri dahulu ketika ada ulangan Bahasa Inggris dengan menyusun bahan-bahan yang dipelajari	42.86%
3	Saya belajar Bahasa Inggris atas keinginan sendiri tanpa disuruh orang tua	76.19%

Hasil kuesioner dengan siswa yang dilakukan setelah dilakukannya kegiatan ini mendapat respon yang positif yakni siswa memiliki pandangan lain dalam belajar bahasa Inggris. Hasil angket yang diberikan menunjukkan bahwa minat siswa terhadap penguasaan bahasa inggris sangat besar. Terdapat hasil angket yaitu 57.14% siswa menganggap bahasa Inggris penting untuk masa depan mereka terutama dalam mendapat pekerjaan. Minat dalam mempelajari sesuatu juga dipengaruhi oleh motivasi dari dalam diri mereka dan ketertarikan metode mengajar yang diterapkan guru di kelas. Sejalan dengan sebuah penelitian *experimental* yang dilakukan oleh Ricardo dan Meilani (2017) dengan judul *The Impacts of Students Learning Interest and motivation on their learning Outcomes* terdapat pengaruh positif dan signifikan dari minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Ketika para siswa memiliki motivasi dan minat yang tinggi dalam belajar, hasil yang didapatkan adalah hasil atau prestasi yang lebih baik. Minat siswa terhadap mempelajari Bahasa Inggris dapat dilihat dari hasil angket yakni 42.86% siswa yang mempersiapkan dirinya ketika ada ulangan bahasa Inggris terlebih dahulu dengan menyusun bahan-bahan yang dipelajari, dan 76.19% siswa telah belajar bahasa Inggris atas keinginan mereka tanpa disuruh orang tua.

Selain kegiatan di dalam kelas, dilakukan pula kegiatan diluar kelas. Kegiatan di luar kelas juga dilakukan dengan permainan yang menarik yaitu *jumbled words* atau menyusun kata yang memadukan ketrampilan kosakata dan menulis. Permainan ini dilakukan dengan perlombaan antar kelas sesuai dengan tingkatannya. Pada hari pertama, kegiatan permainan di luar kelas ini dilakukan oleh kelas VIIA dan VIIB. Mereka diminta untuk menyusun sebuah kalimat dengan kata-kata acak yang telah disediakan. Kalimat ditekankan oleh tim dan siswa berlomba-lomba secepat mungkin menemukan kata untuk disusun. Untuk memotivasi siswa, maka tim menyediakan hadiah untuk pemenang. Hal ini sesuai dengan teori Brown (2007:) tentang *extrinsic motivation* yang mengharapkan hadiah dari luar dan berasal tidak dalam dirinya. Ditambahkan lagi bahwa penghargaan dari luar memang dapat mempunyai efek

terhadap motivasi dari dalam. Dapat disimpulkan bahwa hadiah merupakan jenis *extrinsic motivation* yang juga dapat memotivasi dari dalam siswa untuk lebih bersemangat dalam mempelajari bahasa Inggris. Siswa yang mengikuti kegiatan di luar kelas memiliki semangat yang luar biasa dalam bersaing. Persaingan untuk mendapatkan poin dan memberikan jawaban dengan tepat agar mereka mendapat juara pertama merupakan sebuah indikasi bahwa secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris baik di kelas maupun mengaplikasikannya diluar kelas.

Hal yang sama dilakukan dihari kedua untuk kelas VIIIA dan VIIIB. Namun yang membedakan adalah siswa diminta untuk menyusun kalimat berdasar kreatifitas mereka masing-masing dengan kata-kata acak yang telah disediakan oleh tim. Kata-kata yang diberikan lebih banyak dan rumit dibandingkan dengan kelas VII. Hal ini dilakukan sesuai dengan tingkat kelas siswa yang berbeda. Kegiatan di luar kelas membuat siswa lebih semangat dan merasa mereka hanya bermain. Tanpa mereka sadari, mereka telah mempelajari bahasa Inggris dengan aktif yang semula mereka menganggap bahasa Inggris sulit. Terdapat dorongan yang besar untuk saling bersaing dengan sehat dan menjadi pemenang. Karena permainan ini dilakukan secara berkelompok dan melalui perwakilan siswa di kelas, maka antar siswa saling menyemangati dan memotivasi agar menjadi terbaik.

Reading adalah salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai peserta didik. Dengan membaca, peserta didik akan mendapatkan tambahan ilmu dan wawasan pengetahuan yang luas. Menurut Harmer (2007:99) *reading is useful for language acquisition. Provided that students more or less understand what they read, the more they read, the better they get at it.*

Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada siswa, siswa merasa kesulitan terhadap memahami teks berbahasa Inggris. Kemalasan ini mengakibatkan siswa sering tidak mengerjakan PR di rumah. Tidak hanya itu, anggapan bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit telah melekat pada diri. Siswa malas membawa kamus ke sekolah dengan berbagai alasan yang diberikan siswa. Hal yang demikian ini membuat pengajaran menjadi kurang efektif karena kamus adalah salah satu buku sumber wajib yang harus dibawa anak dan dipelajari anak pada saat pelajaran Bahasa Inggris. Anak kurang bersemangat dan pembelajaranpun terhambat. Kesulitan yang dialami siswa dalam keterampilan membaca adalah mereka kurang menguasai kosa kata. Hal ini menyulitkan siswa dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengabdian menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk memahami teks yang telah disediakan yaitu *Snowball Throwing*.

Secara etimologi, snowball berarti bola salju, sedangkan throwing artinya melempar. Snowball Throwing secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Menurut Komalasari (2010:67) yang menyatakan bahwa model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang di padukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Langkah-langkah model *Snowball Throwing* menurut Aqib (2013: 27) adalah sebagai berikut. (1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan. (2) Guru membentuk kelompok-kelompok. (3) Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. (4) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. (5) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. (6) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit. (7) Setelah siswa dapat satu bola/pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang

tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian, (8) evaluasi, dan (9) penutup.



Gambar 7. Kegiatan *Reading*

Hasil yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* adalah siswa semakin aktif di dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Mereka bersemangat untuk bekerja kelompok dan memahami isi bacaan. Siswa semakin aktif dan antusias dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan guru kepada peserta didik sebagai berikut.

Tabel 5. Tabel Kuesioner Saat Kegiatan *Reading*

No	Daftar Pernyataan	Persentase
1	Saya mempelajari kembali materi bahasa Inggris yang telah dijelaskan guru di sekolah	60.24%
2	Saya semakin rajin belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	42.86%
3	Saya yakin bahwa peran serta teman belajar dalam kelompok sangat membantu dalam memahami materi Bahasa Inggris yang sulit	78.31%

Data Tabel 5 menunjukkan bahwa 57,83% siswa kelas VII dan VIII MTs NU Slorok mempelajari kembali materi bahasa Inggris yang telah dijelaskan guru di sekolah agar peserta didik lebih memahami materi tersebut, 60,24% siswa semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, dan 78,31% siswa setuju bahwa peran teman belajar dalam kelompok sangat membantu dalam memahami materi bahasa Inggris yang sulit. Dengan hasil yang diperoleh dari angket motivasi belajar peserta pendidik dapat disimpulkan bahwa permainan *Snowball Throwing* dapat membantu anak-anak dalam menyelesaikan permasalahan belajar, khususnya pada kompetensi *reading* pada materi *Descriptive Text*. Konsep kerja sama (team work) juga sangat membantu peserta didik agar lebih aktif mengikuti pembelajaran dan berupaya untuk bisa mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kegiatan di Luar Kelas

Kegiatan diluar kelas adalah kegiatan yang mengintegrasikan beberapa keterampilan kedalam satu kegiatan. Kegiatan di luar kelas meliputi *Whispering* dan *Arrange jumble words*. *Whispering* biasa dikenal dengan berbisik. Kegiatan berbisik yang diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris mengintegrasikan beberapa *skill* dalam satu kegiatan ini. *Skill* yang tercakup dalam kegiatan *whispering* adalah keterampilan *reading*, *speaking*, dan *listening*.



Gambar 8. Kegiatan *Whispering*

Langkah-langkah dalam kegiatan *Whispering* adalah pertama siswa diminta untuk membuat kelompok terdiri atas 4-5 siswa. Siswa diminta untuk membuat barisan. Siswa paling ujung belakang disajikan satu kalimat singkat kemudian dibisikkan ke teman-teman yang lain, siswa yang mendapat bisikan kemudian diteruskan ke siswa yang lainnya sampai akhir. Siswa yang paling terakhir, atau paling ujung belakang kemudian mengutarakan sesuatu yang didengar dari kegiatan berbisik. Keberhasilan kegiatan berbisik (*whispering*) dapat dilihat dari kesesuaian antara informasi yang dibaca oleh siswa pertama dengan siswa terakhir yang mengungkapkan informasi yang diterima.

Kegiatan *arrange jumble word* merupakan kegiatan menyusun kata yang terpisah menjadi satu kalimat yang berterima dari segi konteks penggunaan bahasa dan secara gramatikalnya. Kegiatan ini siswa berlatih dua komponen bahasa yang meliputi grammatical dan kosa kata. Pengenalan komponen bahasa ini sangat mendukung untuk keterampilan menulis.



Gambar 9. Siswa Mengambil Kata yang Terpisah untuk Disusun

Kegiatan ini diawali dengan pembentukan kelompok terdiri atas 4-5 siswa yang disajikan kata-kata terpisah. Siswa diminta untuk menyusun kata-kata yang terpisah tersebut menjadi satu kalimat yang berterima secara gramatikal dan konteks penggunaan bahasa.



Gambar 10. Siswa Berhasil Menyusun Kalimat dengan Benar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh pengabdi dapat disimpulkan bahwa tujuan /target pengabdian telah tercapai. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan adalah meningkatnya motivasi belajar siswa melalui permainan yang edukatif sehingga dapat berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa dan mengoptimalkan pola pikir siswa/siswi MTs NU Slorok bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching 5Th Edition*. New York: pearson Longman Inc.
- Eggins, S. (2004). *An Introduction to Systemic Functional Linguistics*. London: Pinter.
- Halliday, M.A.K., & Hasan, R. 1985. *Language, Text, and Context*. London: Oxford University Press.
- Harmer, Jeremy. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Pearson Education Limited
- Komalasari, K.(2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Kong, Y. 2009. *A Brief Discussion on Motivation and Ways to Motivate students in English language Learning*. International Education Studies, 2(2). 145-149.
- Moon, J. (2000). *Children Learning Language*. Oxford: Macmillan Education.
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 90.
- Zhu, Deguang. 2012. Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(4), 801-805.