

PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA INGGRIS DI PESANTREN AL MASHDUQI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEBAK KATA

Fitriyatuz Zakiyah¹, Zulkhaeriyah², Muhammad Masqotul Imam Romdloni³, Luthfi Awwaliyah⁴

^{1,2,3,4} Sastra Inggris, Universitas Trunojoyo

^{1,2,3,4} Kamal, Bangkalan Madura

fitriyatuz.zakiyah@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan Bahasa Inggris para santri baru di salah satu pesantren mahasiswa di Bangkalan Madura, yaitu Pesantren Al Mashduqi. Rendahnya kemampuan Bahasa Inggris santri ditandai dengan rendahnya minat para santri baru untuk mengikuti kegiatan *English club*. Selain itu, berdasarkan hasil pre-test, para santri yang merupakan mahasiswa baru Universitas Trunojoyo dari berbagai jurusan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi *part of speech* dalam suatu kalimat Bahasa Inggris. Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional tebak kata dalam meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris para santri pesantren Al Mashduqi. Penulis yang merupakan para dosen Bahasa Inggris bekerja sama dengan pimpinan pesantren untuk mengadakan pelatihan guna meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris para santri baru di pesantren tersebut. Dengan mengkolaborasikan metode ceramah dan permainan, pelatihan ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu pre-test, pemberian materi *part of speech*, pelaksanaan permainan, dan post-test. Berdasarkan hasil evaluasi perbandingan pre-test dan post-test, permainan tradisional tebak kata mampu membantu para santri untuk memahami suatu materi Bahasa Inggris dalam hal ini *part of speech* dengan mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, permainan tradisional, pesantren

ABSTRACT

This research is motivated by the low English proficiency of new students at one of pesantren in Bangkalan Madura, namely pesantren Al Mashduqi. The low English proficiency of the students is indicated by the low interest of the new students to take part in English club activities. In addition, based on the results of the pre-test, the students who were new students at Universitas Trunojoyo from various majors had difficulty identifying the parts of speech in an English sentence. The purpose of this research is to find out the effectiveness of traditional game, namely Guessing words in improving the English competence of Students in pesantren Al Mashduqi. The authors, who are English lecturers, work closely with the pesantren's leader to conduct training in order to improve English competence of new students at the pesantren. By collaborating lecture and game's methods, this training is divided into several stages. Those are pre-test, giving material of part of speech, implementing the game, and post-test. Based on the results of the comparative evaluation of the pre-test and post-test, the traditional game, namely word guessing is able to help students in understanding English material, in this case part of speech, easily and fun.

Keywords: English, traditional game, Pesantren

PENDAHULUAN

Lebih dari satu milyar manusia menuturkan bahasa Inggris baik sebagai bahasa ibu maupun bahasa kedua. Posisi bahasa Inggris yang semakin hari semakin menegaskan diri sebagai bahasa internasional menjadikannya sebagai bahasa yang harus dipelajari agar dapat berinteraksi dengan dunia global. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa Inggris telah banyak dilakukan bahkan sejak usia dini. Selain di lingkungan formal, proses pembelajaran bahasa Inggris bahkan menjadi entitas yang mulai banyak ditemui di kalangan pesantren yang notabene sangat erat kaitannya dengan ilmu agama dan bahasa Arab. Begitu juga dengan salah satu pesantren Al-Mashduqi yang terletak di Desa Telang Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan. Pesantren Al-Mashduqi merupakan pesantren mahasiswa yang mayoritas santrinya adalah mahasiswa Universitas Trunojoyo.

Sebagai wadah untuk membekali kemampuan Bahasa Inggris para santri, Pesantren Al Mashduqi membuat program *English club*. Namun tidak semua santri di pesantren tersebut memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti program tersebut. Khususnya para santri baru. Selain itu, hasil pre-test yang dilaksanakan sebelum pelatihan menunjukkan bahwa para santri baru mengalami sedikit kesulitan untuk mengidentifikasi part of speech dalam suatu kalimat Bahasa Inggris. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan Bahasa Inggris untuk para santri baru. Pelatihan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris di lingkungan pesantren pernah dilakukan oleh Bahtiar, Fikri, dan Khasibah (2022) dan Zulkifli (2014).

Proses pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris, membutuhkan strategi dan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Inggris di pesantren dapat menerapkan strategi pembelajaran dengan memperhatikan kearifan lokal seperti mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan ilmu agama melalui model *running dictation* (Zulkifli, 2014). Selain itu, metode pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat menggunakan permainan karena dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan pembelajar terhadap materi yang diberikan (Fitroh Ida Nuriyah et al., 2017). Dengan menggunakan metode tersebut, keterlibatan fisik dan fisiologi pembelajar lebih besar sehingga memperbesar rangsangan yang ditangkap oleh beragam panca indera. Hal tersebut mendorong pembelajar untuk lebih mudah merekam aktivitas belajar mereka di dalam otak. Upaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan melibatkan permainan juga dapat didorong dengan memberikan reward bagi pembelajar sebagai apresiasi belajar mereka (Irene Evi Krismawati, 2020).

Metode permainan dengan berbagai varian permainan yang digunakan telah umum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris ((Ahmad Saefudin et al., 2012; Fatima et al., 2019; Magfirah et al., 2021; Miranti & Dwiastuty, 2020; Mustopa et al., 2019; Pertiwi et al., 2021). Penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran juga melibatkan pembelajar secara langsung dan aktif selama proses pembelajaran. Porsi partisipasi yang lebih besar juga memperbesar potensi daya serap pembelajar terhadap materi yang sedang

dipelajari. Partisipasi aktif dalam proses belajar dengan metode permainan menjadi stimulus bagi mereka untuk melibatkan secara paralel kemampuan untuk merekam baik berupa audio ataupun visual, mengingat atau merekamnya di dalam otak, dan melafalkan atau mempraktekkan secara langsung. Ketiga aktivitas tersebut menjadi lebih efektif daripada proses pembelajaran yang hanya melibatkan salah satu kegiatan saja, misalnya hanya melihat atau mendengar.

Metode pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan juga kami terapkan di Pesantren Al Mashduqi sebagai bentuk realisasi dari salah satu tri dharma perguruan tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Dalam kegiatan tersebut, kami menggunakan permainan tradisional tebak kata. Permainan tebak kata mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak (Supriyati et al., 2018). Oleh karena itu, kami menerapkan permainan tebak kata sebagai metode dalam meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris para santri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para santri baru di Pesantren Al Mashduqi dalam meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan tradisional tebak kata dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris para santri.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 05 November 2022 di Pesantren Al Mashduqi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan untuk meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris melalui permainan tradisional tebak kata. Kegiatan ini diikuti

oleh 17 mahasiswa yang duduk di semester 1 dan 3 Universitas Trunojoyo. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, kegiatan ini dilaksanakan dengan mengkolaborasikan dua metode sebagai berikut:

1. Ceramah.

Ceramah yaitu percakapan satu orang yang tidak melibatkan orang lain. Metode ini merupakan metode pelatihan yang dilakukan di dalam kelas. Kekuatannya adalah jumlah peserta yang banyak, materi yang disajikan berbasis konseptual/teoritis dan bertujuan untuk memberikan tingkat informasi tertentu. Dalam kegiatan pengabdian ini, Metode ini dilaksanakan dengan menyampaikan materi tentang *part of speech* atau kelas kata dalam Bahasa Inggris. Metode ini dilakukan agar para peserta memahami konsep dasar dari *part of speech*. Dalam kegiatan ini, penulis memanfaatkan alat berupa laptop dan proyektor untuk membantu penulis dalam menjelaskan materi kepada peserta.

2. Permainan.

Metode permainan meminta peserta untuk mengerjakan permainan tertentu, biasanya secara berkelompok. Metode ini memiliki kemampuan untuk menggambarkan konsep secara tidak langsung. Permainan harus berhubungan dengan materi yang sedang dibahas. Pada kegiatan pengabdian ini, penulis menggunakan permainan tebak kata untuk membantu peserta dalam memahami konsep-konsep dasar *part of speech* dalam Bahasa Inggris. Langkah-langkah permainan tebak

kata dilakukan dengan membentuk kelompok kecil (Harmer, 1987). Permainan tebak kata sangatlah sederhana dimana satu orang mengetahui sesuatu yang ingin diketahui oleh orang lain. Dalam kegiatan pengabdian ini, peserta diajak untuk menebak kata yang tengah diperagakan oleh salah satu perwakilan anggota kelompoknya. Selain menebak kata, peserta juga harus menebak *part of speech* dari kata tersebut.

Adapun Kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun kedalam beberapa tahapan yang telah dijadwalkan sebagai berikut:

1. Pre-test.
kegiatan dibuka dengan pelaksanaan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam mengidentifikasi *part of speech* dalam suatu kalimat Bahasa Inggris.
2. Pemberian materi/ ceramah.
Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang *part of speech* dalam Bahasa Inggris. Pada kegiatan ini, peserta juga dibekali dengan satu modul untuk menunjang pemahaman.
3. Bermain tebak kata.
Setelah mendapatkan materi tentang *part of speech*, peserta diajak untuk mengidentifikasi *part of speech* dari suatu kata menggunakan permainan tebak kata. Peserta dibagi menjadi empat kelompok. Setelah itu, peserta diajak untuk menebak kata yang tengah diperagakan oleh salah satu perwakilan anggota kelompoknya. Selain

menebak kata, peserta juga harus menebak *part of speech* dari kata tersebut.

4. Post-test.

Kegiatan pelatihan ini ditutup dengan post test untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini terhadap peningkatan pemahaman peserta dalam mengidentifikasi *part of speech* dalam suatu kalimat Bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pesantren Almahduqi adalah pesantren yang terletak di Telang kabupaten Bangkalan- Madura. Pesantren ini merupakan pesantren Al Qur'an yang memiliki ratusan santri. Santri-santri di Almahduqi merupakan mahasiswa Universitas Trunojoyo. Sebagai upaya meningkatkan kompetensi para santri, pengurus pesantren membekali para santri dengan kompetensi Bahasa Inggris melalui program English Club. Kegiatan tersebut berfokus pada English proficiency test yakni TOEFL. Kegiatan tersebut berlangsung sekali dalam satu minggu.

Dalam kegiatan *English club* tersebut, para santri belajar berbagai tips dan trick untuk menjawab soal-soal TOEFL sebagai bekal mereka dalam menghadapi tes TOEFL menjelang sidang skripsi di Universitas Trunojoyo. Akan tetapi, kegiatan *English club* tersebut tidak berfokus pada kemampuan dasar Bahasa Inggris para santri, seperti berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Sehingga banyak para santri baru yang duduk di semester satu dan tiga merasa kesulitan untuk mengikuti materi yang disampaikan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk

memfasilitasi mahasiswa baru dalam menguasai Bahasa Inggris tingkat dasar yaitu mengidentifikasi *part of speech* dalam suatu kalimat.

Kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi beberapa tahapan. Kegiatan diawali dengan pre-test yang bertujuan untuk mengukur pemahaman para santri tentang *part of speech* dalam Bahasa Inggris.



Gambar 1: Peserta pelatihan bahasa Inggris melakukan pre-test

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah itu, para peserta diberi materi tentang *part of speech* dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan metode ceramah. Setelah mendapatkan cukup materi, para santri diajak untuk mengikuti kegiatan inti, yaitu permainan kolaboratif.



Gambar 2: Peserta pelatihan bahasa Inggris mendapatkan materi *part of speech*

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Permainan ini memaksa para santri untuk berkolaborasi dengan anggota kelompok mereka untuk dapat menebak kata yang diperagakan oleh anggota kelompok yang lain dan menebak *part of speech* dari kata tersebut. Kelompok yang dapat menebak dengan benar dalam waktu 3 menit akan mendapat poin. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah.



Gambar 3: Peserta pelatihan bahasa Inggris sedang bermain tebak kata

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Permainan ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman para santri tentang *part of speech* dalam Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post test yang ditunjukkan pada table 1.1 dan 1.2 berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test

Peserta	Mampu mengiden- tififikasi verb	Mampu mengidentifi- kasi Noun	Mampu mengidenti- fi-kasi Adjective	Mampu mengidentifi- kasi Adverb	Mampu mengidentifi- kasi Pronoun
Saniya	--	√	--	--	√
Muhlis	--	--	--	--	--
Nanda	√	√	--	--	√
Nurul	√	√	--	--	--
Wiji	--	√	--	--	--
Anisa	√	√	--	--	√
Devita	--	--	--	--	√
Anjany	√	√	--	--	√
Eny	--	√	--	--	√
Nafis	√	√	--	√	--
Syarika	√	--	--	--	√
Muhsin	√	--	√	--	--
Fatimah	√	√	√	--	--
Tsania	√	√	--	--	√
Anjela	√	--	--	--	--
Fauzi	--	√	--	--	√
Anam	--	√	--	--	--

Tabel 2. Hasil Post-test

Peserta	Mampu mengiden- tififikasi verb	Mampu mengidentifi- kasi Noun	Mampu mengidentifi- kasi Adjective	Mampu mengidentifi- kasi Adverb	Mampu mengidentifi- kasi Pronoun
Saniya	√	√	√	√	√
Muhlis	√	√	√	√	√
Nanda	√	√	√	√	√
Nurul	√	√	√	√	√
Wiji	√	√	√	√	√
Anisa	√	√	√	√	√
Devita	√	√	√	√	√
Anjany	√	√	√	√	√
Eny	√	√	√	√	√
Nafis	√	√	√	√	√
Syarika	√	√	√	√	√
Muhsin	√	√	√	√	√
Fatimah	√	√	√	√	√
Tsania	√	√	√	√	√
Anjela	√	√	√	√	√
Fauzi	√	√	√	√	√
Anam	√	√	√	√	√

Dari table diatas dapat kita ketahui bahwa kegiatan pengabdian ini menghasilkan beberapa temuan. *Pertama*, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan saat para santri mengerjakan pretest, seperti kesulitan dalam mengidentifikasi adjective, verb, noun, pronoun, dan adverb, kesulitan membedakan adverb dan adjective, dan belum memahami konsep pronoun dan noun. *Kedua*, berbagai permasalahan yang ditemukan dapat diatasi dengan pemberian materi dan diperkuat dengan permainan tradisional tebak kata. *Ketiga*, terdapat peningkatan pemahaman tentang part of speech pada saat mengerjakan post-test. Setelah mendapatkan materi dan melaksanakan permainan tebak kata, para peserta mampu mengidentifikasi part of speech dari beberapa kata yang disediakan untuk post-test. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata efektif untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris para peserta.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tebak kata dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris para santri di Pesantren Almasduqi. Oleh karena itu, kegiatan seperti ini dapat dilakukan secara berkala dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Selain pemahaman tentang *part of speech*, pemahaman materi-materi Bahasa Inggris yang lain juga dapat ditingkatkan melalui berbagai permainan yang lain. Karenanya, rencana tindak lanjut pasca kegiatan ini adalah pendampingan secara berkala kemampuan Bahasa Inggris para santri khususnya kemampuan writing.

SIMPULAN

Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) di Pesantren Al masduqie, Telang, Kamal, Bangkalan berlangsung dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa pelatihan untuk Bahasa Inggris untuk santri di Pesantren Al masduqie menggunakan metode permainan tradisional penting untuk dilaksanakan. Hal ini mampu membantu para santri baru dalam meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris mereka. Tim dosen berusaha mengajak para santri untuk meningkatkan pemahamannya mengenai *part of speech* dan mengidentifikasi *part of speech* dari suatu kalimat Bahasa Inggris menggunakan media permainan tebak kata. Melalui kegiatan yang menyenangkan yang dikemas dalam suatu permainan tebak kata, para peserta mampu memahami materi Bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Ahmad Saefudin, Y.Dhamayanti, S. R., Suhartono, & Wahyudi. (2012). Penerapan Metode Permainan menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendikia PGSD*, 1(2), 1–7.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*.
- Fitroh Ida Nuriyah, Imam Suyanto, & M. Chamdani. (2017). Metode Permainan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas IV SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 5(1), 1–5.

- Harmer, J. (1987). The Practice of English Language Teaching, Fourth Edition. *Curriculum Inquiry*, 17(3).
- Irene Evi Krismawati. (2020). Implementasi Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Metode Permainan Pada Young Learners Oleh Peserta Workshop Online. *JURNAL ILMIAH BAHASA DAN SASTRA* , 7(2), 164.
- Magfirah, S., Adam, S., Maricar, F., & Pandjaitan, I. P. (2021). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris melalui Media Games di Lingkup Komunitas Ternate. *ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.30812/adma.v2i1.1261>
- Miranti, I., & Dwiastuty, N. (2020). PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI GURU-GURU MADRASAH IBTIDAIYAH MUTA'ALIMIN DAN MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03).
- Mustopa, D., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Bahasa Dan Linguistik*, 8(2).
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). METODE PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI. *Kumara Cendekia*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Supriyati, Sumiyati, & Subawi. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tebak Nama. *Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1).
- Zulkifli, N. A. (2014). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama Di Sd It Al-Fittiyah Pekanbaru. *Kutubkhanah*, 17(2).