

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN *VOCABULARY* MELALUI MEDIA KREATIF PADA GURU SMAN 1 GUNUNGSARI

Bq. Zuhrotun Nafisah¹, Tri Setianingsih², Siti Syafi'atul Qomariyah³, I Made Permadi Utama⁴

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Mandalika
email: trisetianingsih@undikma.ac.id

Abstrak: Lamanya sekolah daring yang diakibatkan pandemic Covid 19 yang berkepanjangan selama hampir 3 tahun, membuat kebanyakan siswa di SMAN 1 Gunungsari kehilangan semangat dan motivasi untuk belajar, apalagi belajar Bahasa Inggris yang notabene masih asing di telinga dan pengucapan mereka. Ditambah kemalasan mereka dalam menghapalkan vocabulary atau kosakata dalam Bahasa Inggris, menambah semakin terpuruknya kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris. Hal ini cukup meresahkan para guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Mereka seperti kehilangan cara bagaimana untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa, sehingga mereka menjadi lebih mudah dalam menghapalkan *vocabulary*. Mengetahui hal ini Tim kami dari Prodi Bahasa Inggris Fakultas Budaya, Manajemen dan Bisnis bekerjasama dengan LPPM Universitas Pendidikan Mandalika berinisiatif untuk memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Vocabulary* Melalui Media Kreatif, untuk meningkatkan motivasi dan mempermudah siswa dalam menghafal *Vocabulary*. Hasil pelatihan memperlihatkan bahwa 90 % guru Bahasa Inggris sangat antusias dalam pelatihan tersebut dan mempraktekannya dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kata kunci: vocabulary, media kreatif

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, kemampuan berkomunikasi sangat penting dan diperlukan oleh semua orang. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan suatu informasi. Melalui bahasa, lawan bicara akan semakin mudah memahami ekspresi, gagasan, opini, dan perasaan yang disampaikan oleh pembicara.

Saat ini Bahasa Inggris yang merupakan salah satu Bahasa Internasional memegang peranan yang sangat penting, dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam bidang ilmu pengetahuan, politik, teknologi, sosial, dan budaya. Bahasa Inggris digunakan oleh berbagai orang dari berbagai negara untuk menjalin komunikasi dan menyampaikan informasi.

Dalam mempelajari Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan menulis (*writing*), membaca (*reading*), mendengarkan (*listening*), dan berbicara (*speaking*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu dan lainnya. Keterkaitan keterampilan tersebut akan sangat mudah untuk dikuasai jika memiliki banyak perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris atau *vocabulary*. Di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dipelajari mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK) atau tingkat Sekolah Dasar (SD), SMP, SMA sampai universitas. Oleh karena itu, diperlukan sarana edukasi yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa sehingga selama proses belajar, siswa tidak akan merasa takut atau bahkan bosan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Hal tersebut dialami dan dirasakan oleh siswa SMAN 1 Gunungsari, Lombok Barat. SMAN 1 Gunungsari merupakan salah satu sekolah unggulan di Lombok Barat. Sekolah ini terletak di Jalan Pariwisata No 78, Kecamatan Gunungsari, Kabupaten Lombok Barat, +/- 15 KM dari lokasi asa tim pengabdian. Sekolah ini menempati lahan yang cukup luas yakni +/- 3 hektar. Ada 30 kelas, yang terdiri dari 10 ruang kelas X, 10 ruang

kelas XI dan 10 ruang kelas XII. Juga terdapat beberapa ruangan penunjang seperti perpustakaan, koperasi, ruangan rapat, lapangan basket dll.

Dengan lahan yang cukup luas dan asri dimana banyak di tanam pepohonan seharusnya membuat siswa merasa lebih nyaman dalam belajar. Akan tetapi akibat pandemic covid 19 yang berkepanjangan +/- 3 tahun lamanya yang mengharuskan proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring, membuat beberapa siswa dan bahkan gurunya kehilangan semangat dalam beraktifitas seperti sediakala seperti sebelum masa pandemic. Sehingga Tim Berkesimpulan bahwa mereka kehilangan motivasi dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.

Menurut Muaidi (2019) Salah satu factor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar adalah motivasi ini mencakup banyak aspek termasuk, minat, cita-cita, bakat, ketakutan dll. Apabila pengajar dan peserta didik kehilangan motivasi maka akan sangat berpengaruh terhadap hasil dari proses belajar tersebut.

Simbolon (2014:228) mengatakan pembelajaran konvensional merupakan bentuk pembelajaran yang berorientasi kepada guru, dikatakan demikian sebab dalam strategi ini guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan. Riahipour & Saba (2012) menyampaikan bahwa traditional activities such as memorization of long vocabulary lists, derivations, repetition of words, translation, fill in the blank exercises are boring for students. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional dan tradisional yang berorientasi kepada guru membuat siswa merasa bosan sehingga perlu diciptakan proses pembelajaran dan media yang menyenangkan. Hal tersebut disampaikan oleh Herayanti (2017:211) usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat mengaktifkan peserta didik maka pendidik bisa memanfaatkan semua sumber daya yang ada di sekolah, baik sumber daya manusia, sarana dan prasarana, dan sumber daya yang lain untuk membuat pembelajaran lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan. Arsyad (2011:3) mengemukakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Nugrahani (2017:475) mengatakan bahwa *good learning media can increase students' motivation to learn, and play an active role in learning*. Oyedele (2013:294) menyatakan bahwa *the provision and effective use of media is what distinguishes a superior school or college from an inferior one, and an effective teacher from an ineffective one*. Media pembelajaran termasuk dalam faktor dari luar individu yaitu faktor instrumental. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menerima pesan baik visual ataupun verbal untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dari proses belajar mengajar dengan yakni menggunakan media. Media kreatif merupakan salah satu media yang bisa dibuat dan biayanya terjangkau.

Dalam hal ini kami selaku Fasilitator dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Manajemen dan Bisnis, Universitas Pendidikan Mandalika, memfasilitasi dengan memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Vocabulary* Melalui Media kreatif Pada Guru SMAN 1 Gunungsari. Diharapkan hasil pelatihan ini akan sangat bermanfaat bagi para guru Bahasa Inggris pada khususnya dan guru Bahasa lain pada umumnya.

METODE PELAKSANAAN

Beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim kami yakni;

1. Tahap Survei

Tahap ini dimulai dengan melakukan survei terhadap mitra sehingga dapat ditemukan permasalahan apa saja yang ada di antara para siswa tentang dunia kerja, terutama dalam Bahasa Inggris.

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

a. Survei lokasi mitra

b. Pembentukan tim dan tugasnya

c. Penentuan kebutuhan media (Perangkat Keras berupa laptop, LCD, dan Internet dan perangkat Lunak seperti kertas karton, lem, gunting, cutter dll)

2. Tahap Design

Tim membuat draft materi kegiatan yang dibutuhkan dan penentuan pembagian tugas kerja tim.

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan akan dilaksanakan di SMAN 1 Gunungsari akan dibuka oleh Kepala Sekolah ataupun wakilnya dan diikuti oleh 10 orang guru Bahasa Inggris. Partisipasi mitra dalam proses pelaksanaan PKM ini adalah menyediakan tempat dan memobilisasi anggota agar hadir dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Hasil kegiatan yang ingin dicapai yakni meningkatnya motivasi para guru dan siswa dalam proses belajar mengajar *vocabulary* bahasa Inggris.

Sedangkan dalam pelaksanaan pengabdian ini tim menggunakan beberapa metode yakni metode ceramah atau presentasi mengenai cara mengajar *vocabulary* menyenangkan dengan membuat media kreatif. Metode ceramah ini menggunakan perangkat keras yakni laptop, LCD, dan internet. Metode selanjutnya yakni metode praktek menggunakan perangkat lunak seperti karton, spidol, gunting, cutter, lem dll, untuk membuat media kreatif. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang guru Bahasa Inggris dari kelas X, XI dan XII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlunya pelatihan pembuatan media kreatif tersebut bermula dari kurangnya inisiatif oleh guru dalam menarik perhatian dan semangat siswanya ketika melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Salah satunya yakni tidak adanya media pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam realitanya media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam hal ini, guru sebagai pengontrol jalannya pembelajaran di kelas haruslah memiliki tekad dan semangat untuk maju. Guru haruslah mempunyai jiwa pantang menyerah dalam memberikan nasehat dan pembelajaran di kelas. Dari tangan gurulah akan tercipta murid-murid yang handal dengan kemerdekaan mereka. Oleh sebab itu, guru haruslah mulai untuk meninggalkan cara kebiasaan lama dalam pembelajaran. Kita harus mulai menemukan cara baru bagaimana murid betah di dalam kelas, salah satunya dengan media pembelajaran kreatif. Media pembelajaran yang tidak monoton dan beragam akan membawa efek kemajuan bagi murid. Mereka akan bersemangat dalam belajar karena mereka menganggap bahwa sang guru memberikan ilmu baru yang belum pernah mereka dapatkan. Sehingga dituntut bagi kita untuk belajar dari berbagai sumber tentang media

pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran di sekitar kita yang bisa kita gunakan untuk pembelajaran. Tergantung dari materi apa yang akan diajarkan didalam kelas. Ada banyak media pembelajaran disekitar kita, dari benda-benda sehari hari sampai aplikasi di internet yang bisa kita pakai untuk media pembelajaran.



Foto 1 Pemberian materi lewat Metode Ceramah



Foto 2 Pemberian materi lewat Metode Praktek

Hasil dari aksi nyata yang dilakukan

Hasil dari pelaksanaan tim PKM kami di SMAN 1 Gunungsari yakni adanya antusiasme para guru dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, di kelas karena mereka mendapatkan pembelajaran dengan media kreatif. Dari refleksi yang dilakukan oleh para guru setelah mendapatkan pelatihan media kreatif terhadap siswa kelas XI kelas IPA minat, siswa hampir 95 persen menyebutkan bahwa, mereka merasa senang dan antusias dalam belajar Bahasa Inggris melalui luring karena mereka mendapatkan pembelajaran yang lain dari pada yang lain, mereka merasakan bahwa ada suatu perubahan dari dalam diri guru dalam mengajar siswanya. Media yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi rajin dalam belajar. Mereka tidak akan jenuh dalam belajar. Dampak perubahan yang dirasakan siswa sangat besar, terbukti dari hasil refleksi yang dilakukan, rata rata mereka menjawab bahwa media yang menyenangkan

akan membawa pengaruh dalam belajar mereka. Disamping itu nilai tugas mereka akan semakin meningkat dan melatih siswa jujur dan bertanggung jawab.



Foto 3. Proses Belajar Mengajar Menggunakan Media Kreatif

KESIMPULAN

Media pembelajaran membawa pengaruh dan dampak besar kepada perkembangan siswa dalam belajar, terbukti dari hasil nilai pembelajaran dan antusiasannya dalam belajar. Media pembelajaran yang menyenangkan siswa, akan membuat mereka berpacu dalam belajar, Hal hal positif yang mereka rasakan setelah mereka mendapatkan pembelajaran yang tidak biasa adalah rasa tanggung jawab dan kejujuran menjadi modal dasar utama dalam pembelajaran. Disamping itu, kejenuhan dalam pembelajaran akan dapat teratasi dengan baik. Hal ini terjadi karena rasa senang siswa akan mendorong mereka untuk belajar, mereka akan bersemangat dalam belajar, menjadi rajin dan tidak malas dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azar, A., S. (2012) The effect of games on EFL learners' vocabulary learning strategies. *International Journal of Basic and Applied Science* 1(2).
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1981). *Applying Educational Research: A Practical Guide for Teacher*. New York: Longman Inc.
- Crystal, D. (2010). *A Little Book of Language*. Australia: Yale University Press.
- Derakhshan, A., & Khatir, E., D. (2015). The effects of using games on English vocabulary learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research* 2(3). Retrieved 11 August 2017, from <http://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/40>.
- Donmus, V. (2010). The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning. *Social and Behavioral Sciences* 9.
- Hafidah, R. (2013). Penggunaan games untuk meningkatkan penguasaan vocabulary sebagai penunjang matakuliah Bahasa Inggris mahasiswa kelas passer prodi PG-PAUD FKIP UNS.

- Widya Sari 15(1). Retrieved 10 September 2017, from [http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/3239/2/A_RT_%20Ruli%20Hafidah_%20Penggunaan%20Games_Fu II%20text.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/3239/2/A_RT_%20Ruli%20Hafidah_%20Penggunaan%20Games_Fu%20II%20text.pdf).
- Herayanti, L., Fuadunnazmi, M., & Habibi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar. *Cakrawala Pendidikan* 36(2), 210-219. doi: 10.21831/cp.v36i2.13077.
- Huyen, N., T., T., & Nga, K., T., T. (2003). Learning vocabulary through games: the effectiveness learning vocabulary through games. *The Asian EFL Journal* 5(4). Retrieved 16 August 2017, from <https://www.asian-efljournal.com/1493/quarterlyjournal/2003/12/learningvocabulary-through-gamethe-effectiveness-of-learningvocabulary-through-games/>.
- Kabilan, M., H. & Zahar, T., Z., M., E. (2016). Enhancing students' vocabulary knowledge using the facebook environment. *Indonesian Journal of Applied Linguistics* 5(2).
- Latief, M.A. (2012). *Research Methods on Language Learning an Introduction*. Malang: UM Press.
- Nugrahani, F. (2017) The Development of Film-Based Literary Materials Which Support Character Education. *Cakrawala Pendidikan* 36(3), 472-486. doi: 10.21831/cp.v36i3.14219.
- Oyedele, S., Rwambiwa, J., & Mamvuto, A. (2013). Using Educational media and technology in teaching and learning processes: a case of trainee teachers at Africa University. *Academic Research International Journal* 4(1). Retrieved 4 September 2017, from [http://www.savap.org.pk/journals/ARInt.4\(1\)/2013\(4.1-30\).pdf](http://www.savap.org.pk/journals/ARInt.4(1)/2013(4.1-30).pdf).
- Qumillaila, Q., Susanti, B.H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan* XXXVI(1), 57-69. doi: 10.21831/cp.v36i1.9786.
- Riahipour, P., & Saba, Z. (2012) ESP vocabulary instruction: investigating the effect of using a game oriented teaching method for learners of English for nursing. *Journal of Language Teaching and Research* 3(6).
- Salam, A. (2011). *Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk mata diklat mengoperasikan mesin cnc dasar di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta: Studi kasus di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*.
- Simbolon, N. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 14 dan 21 Medan. *Cakrawala Pendidikan* 33(2), 225- 235. doi: 10.21831/cp.v2i2.2149.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan game petualangan “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 35(1), 58-68. doi: 10.21831/cp.v1i1.8365.
- <https://www.kompasiana.com/rain942/618a17532a960930e73f3ec2/meningkatkan-vocabulary-bahasa-inggris-untuk-siswa-sd-melalui-metode-drill>