

Pelatihan *Vocabularies* melalui Permainan a Scrabble board game untuk Siswa MA Darul Ulum Ammesangeng Maros

Warsidi Warsidi^{1*}, Alfiandy Kamal², Andi Samsu Rijal³,
Dahniar⁴, Tahir⁵, Auliya Khatim Syam⁶

¹⁻⁶Universitas Islam Makassar

* warsidi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak

Pelatihan bahasa Inggris di kalangan masyarakat sudah sangat banyak dilakukan, baik menggunakan metode tradisional maupun melalui permainan game. Namun, meskipun permainan game dapat menjadi metode pembelajaran, namun penggunaan *scrabble board game* masih sangat jarang dilakukan, terutama di sekolah swasta pinggiran. Memahami realitas ini, kami berniat melakukan pelatihan *vocabularies* melalui permainan a *scrabble board game* untuk sekolah madrasah aliah Darul Ulum Ammesangeng Maros. Pelatihan ini menggunakan pendekatan observasi kebutuhan peserta didik, pemecahan masalah, dan pendampingan. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran *vocabularies* di sekolah madrasah. Hasil ini berimplikasi bahwa penggunaan *scrabble board game* memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Pelatihan vocabularies, peserta didik, scrabble game*

Pendahuluan

Pelatihan Bahasa Inggris sudah banyak dilakukan di Indonesia, baik pelatihan penerjemahan Bahasa Inggris (Warsidi & Kamal, 2022), pelatihan pembelajaran *Test of English as Foreign Languages* (TOEFL) (Asfah et al., 2024), pelatihan *vocabularies* (Rodgers & Webb, 2020), dan banyak pelatihan Bahasa Inggris lainnya. Artinya, masyarakat sebenarnya semakin sadar bahwa kebutuhan pemahaman dan kemahiran Bahasa Inggris merupakan suatu yang sangat mereka butuhkan. Namun, sayangnya tidak semua dari mereka paham bagaimana cara belajar Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Salah satunya belajar Bahasa Inggris dengan bermain games.

Penggunaan games untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris juga telah banyak dilakukan, seperti *communication games* untuk meningkatkan *speaking* (Dewi et al., 2017; Hernández-Chérrez et al., 2021), games untuk meningkatkan *reading skills* (Werdiyani & Ayu, 2021), *listening skills* (Syafii et al., 2020), *writing skills* (Ersoy & Dede, 2022), penerjemahan (Saksono, 2013; Warsidi & Kamal, 2022), *vocabularies* (Purnama & Putri, 2022), dan banyak lainnya. Namun, meskipun pemanfaatan games telah banyak dilakukan untuk pembelajaran Bahasa Inggris, dan hasilnya mayoritas dapat meningkat, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak siswa menengah atas yang masih kesulitan

praktik Bahasa Inggris di keseharian mereka. Kemungkinan besar alasannya mereka kekurangan penguasaan kosa kata (*vocabularies*). Oleh karena itu, artikel ini akan mereview penggunaan games dalam meningkatkan *vocabularies* Bahasa Inggris siswa yang pernah dilakukan.

Pertama, pelatihan Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *scrabble* telah dilakukan oleh Siregar et al. (2022). Hasilnya telah menunjukkan bahwa permainan *scrabble* mampu meningkatkan *vocabularies* siswa-siswi Sekolah Dasar (SD), bukan hanya kata-kata dan angka, namun pengucapan yang fasih juga. Namun, sayangnya teknik pelaksanaan pelatihannya tidak dijelaskan sehingga model pengimplementasian permainan *scrabble* belum diketahui dalam artikel ini. Kedua, pelatihan semacam ini juga pernah dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK BSI) kelas X dan XI Jurusan Komputer dan Perhotelan (Iryanti et al., 2024). Metode pelaksanaannya terbagi dua: deskripsi teori permainan *scrabble* dan praktik bermain *scrabble*. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa siswi telah mampu melakukan kegiatan bermain *scrabble* dan *vocabularies* mereka juga meningkat setelah mengikuti pelatihan ini.

Ketiga, pelatihan Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *scrabble* juga telah dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *scrabble game* dalam pengajaran *vocabularies* telah efektif meningkatkan *vocabularies* siswa-siswa (Purnama & Putri, 2022). Sayangnya, metode pelaksanaannya tidak dijelaskan di dalam penelitian ini. Metodenya lebih mengarah pada analisis data yang diperoleh pada pre-test dan post-test sehingga hasilnya belum memberikan gambaran yang jelas teknik implementasi *scrabble game* dalam pengajaran.

Keempat, pelatihan *scrabble game* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan *vocabularies* juga telah dilakukan di sekolah SMP kelas VIII (Astuti et al., 2019). Pada pelatihan ini, teori dan praktik menjadi metode implementasinya. Dalam konteks ini, para penulis melakukan analisis kebutuhan dan masalah yang ada pada mitra. Selanjutnya mereka mencari metode penyelesaian masalah yang akan ditawarkan ke mitra sebagai solusi atas permasalahan. Kemudian, mereka melakukan pendampingan ke siswa dengan tiga tahap: Pemaparan materi, memberikan contoh konkret, dan praktik permainan *scrabble*. Hasilnya menunjukkan bahwa kompetensi siswa meningkat, yaitu *vocabularies* untuk mendukung ketrampilan berbicara dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Review di atas menunjukkan bahwa penggunaan *scrabble game* dalam pembelajaran *vocabularies* telah efektif. Artinya, penggunaan *scrabble games* mampu menarik minat belajar *vocabularies* dengan cara bermain karena hal seperti ini mungkin menyenangkan siswa-siswa belajar secara tidak langsung. Ternyata, pemanfaatan *scrabble games* juga mampu untuk digunakan terapi kesehatan lansia (Jannah et al., 2025). Namun, sebagian besar pelatihan dan kajian di atas belum mendeskripsikan secara konkret metode pelaksanaannya. Satu-satunya yang mendeskripsikan metode pelaksanaan yang lengkap adalah Astuti et al. (2019). Namun, belum ada atau sangat sulit ditemukan pelatihan *scrabble game* di sekolah madrasah swasta pinggiran atau jauh dari kota. Padahal, siswa-siswi di sekolah-sekolah swasta pinggiran mungkin merindukan pembelajaran yang menyenangkan, yang secara tidak langsung atau tidak sadar mereka belajar bahasa Inggris. Melihat fakta ini, kami berniat untuk melakukan pelatihan di sekolah swasta

pinggiran, dengan menggunakan *scrabble games* sebagai media pembelajaran *vocabularies*.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pelatihan ini melalui beberapa tahapan: Survey identifikasi masalah dan kebutuhan mitra, metode penyelesaian masalah mitra, dan implemendasi penyelesaian masalah melalui pendampingan.

Survey identifikasi masalah dan kebutuhan mitra

Tahap ini dimulai dengan menyurat ke sekolah mitra untuk mengoordinasikan masalah dan kebutuhan siswa-siswa dalam bahasa inggris. Masalah siswa-siswa meliputi: pasif di kelas, keterbatasan media pembelajaran, rendahnya *vocabularies*.

Metode penyelesaian masalah mitra

Tahap ini fokus untuk membantu menyelesaikan masalah siswa-siswa di sekolah mitra, yaitu mengaktifkan siswa belajar di kelas, menggunakan *scrabble games* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *vocabularies* siswa-siswi di sekolah mitra.

Pendampingan

Tahap ini pendampingan dengan menerapkan pendekatan teori dan praktik. Pendekatan teori dilakukan dengan memberikan penjelasan atau deskripsi tentang *scrabble games* dan *vocabularies* bahasa inggris. Setelah itu, pendamping memberikan contoh konkret cara bermain menggunakan *scrabble games*. Selanjutnya pendamping meminta siswa-siswi mengikuti gerakan pendamping.

Sedangkan pendekatan praktik dilakukan dengan meminta para siswa siswi mempraktikkan permainan *scrabble games* dengan pengawasan dan bimbingan pendamping. Jika terjadi ketidaksesuaian, mereka akan diberi penjelasan dan mengulangnya kembali. Setelah mereka mampu melaksanakan permainan dengan baik, maka mereka ada dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan deskripsi sistem kompetisi cup dalam kegiatan *scrabble games* untuk meningkatkan *vocabularies* bahasa inggris.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan *vocabularies* melalui permainan *scrabble game* telah selesai dilaksanakan dan hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa berasumsi dan berpendapat positif terhadap pelatihan ini. Dalam hal ini, survei persepsi mereka lebih pada angka 4 dan 5, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.

Hasil yang dipresentasikan di Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil tertinggi adalah pada nilai (atau poin) 4 (Setuju). Setelah itu, hasil kedua yang tertinggi adalah pada poin 5 (sangat setuju). Melihat poin tertinggi pertama dan kedua lebih mengindikasikan ke persepsi positif, maka hasil pelatihan ini merupakan kegiatan yang mendapatkan respons yang positif dari peserta didik. Dengan demikian, hasil pelatihan *vocabularies*

melalui *scrabble game* memiliki dampak yang positif dan respons yang positif dari peserta didik. Artinya, pelatihan ini memiliki dampak positif terhadap pembelajaran *vocabularies*.

Tabel 1. Hasil survei persepsi siswa terhadap pelatihan *vocabulary* menggunakan *scrabble game*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Pelatihan ini menyenangkan.	0	2	2	13	10
2	Pelatihan ini membantu mengingat kosakata baru	0	1	2	13	13
3	Saya lebih termotivasi	1	0	5	14	9
4	Pelatihan ini membantu saya memahami arti kata dalam konteks	1	0	6	14	8
5	Saya merasa percaya diri	1	2	8	8	8
6	Pelatihan ini lebih menarik daripada metode biasa	1	1	3	13	8
7	Dengan pelatihan ini saya bisa bekerja sama dan berkomunikasi	0	3	5	14	6
8	Pelatihan ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis	0	1	3	15	7
9	Waktu pelatihan cukup untuk memahami dan belajar kosakata baru	0	0	4	17	7
10	Saya ingin metode pembelajaran dengan permainan seperti ini	1	1	1	13	11
Jumlah total		5	11	39	134	87

Catatan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral / Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Selain itu, hasil observasi juga mendukung temuan ini karena sepanjang kegiatan pelatihan, para peserta didik juga terlihat konsentrasi dan serius dalam kegiatan perlombaan. Berikut ini adalah foto-foto kegiatan permainan *scrabble game* pada kegiatan pelatihan *vocabularies*.



Gambar 1. Perkenalan dan penjelasan singkat tentang pelatihan *vocabularies* menggunakan *scrabble game*



Gambar 2. Proses pemberian contoh pelaksanaan pelatihan



Gambar 3. Pelaksanaan lomba, siswa terlihat konsentrasi dan menyimak penjelasan panitia



Gambar 4. *Proses pemberian contoh pelaksanaan lomba scrabble game*

Berdasarkan hasil survei dan observasi, pelatihan ini menunjukkan dampak yang positif terhadap dalam pembelajaran *vocabularies* untuk siswa madrasah. Hal ini terlihat pada hasil survei yang menunjukkan mayoritas setuju dan sangat setuju terhadap pemanfaatan *scrabble* dalam permainan yang dapat mengasah *vocabularies* siswa. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan keseriusan dan konsentrasi siswa dalam belajar *vocabularies*.

Kesimpulan

Pelatihan *vocabularies* menggunakan *scrabble game* telah menunjukkan hasil yang positif sehingga membuat siswa berpikir logis dan fokus dalam permainan ini. Dari hasil ini, *scrabble game* menjadi media pembelajaran yang positif dalam membangun konsentrasi belajar dan mengembangkan kosa-kata peserta didik, sehingga alat ini direkomendasikan untuk menjadi media pembelajaran *vocabularies*. Ada dua poin yang bisa disimpulkan dalam pelatihan ini. Pertama, ketika pemilihan media tepat dan cara menjelaskan materi pembelajaran menarik, maka para peserta didik akan dapat dengan mudah berkonsentrasi dan fokus terhadap pembelajaran. Kedua, penjelasan yang disertai contoh akan memberikan dampak yang lebih positif terhadap pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Universitas Islam Makassar, terutama kepada rektor, yang telah memberikan berbagai dukungan materiil dan non-materiil pada kegiatan pelatihan ini sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Asfah, I., Muhalim, M., Warsidi, W., Affandi, A., Hasriani, G., & Akhmad, F. (2024). Pelatihan TOEFL bagi Mahasiswa Politeknik Kelautan dan Perikanan Bone untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Akademik dan Profesional. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(5), 1992-2000. Retrieved from <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/746>
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 180-189. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1338>
- Dewi, R. S., Kultsum, U., & Armadi, A. (2017). Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English Language Teaching*, 10(1), 63-71. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>
- Ersoy, B. G., & Dede, D. G. (2022). Developing writing skills, writing attitudes and motivation through educational games: Action research. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 9(3), 569-589.
- Hernández-Chérrez, E., Hidalgo-Camacho, C., & Escobar-Llanganate, P. (2021). Communication Games: Their Contribution to Developing Speaking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(4), 643-658. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14437a>
- Iryanti, N., Sari, N., Fitri, H., & Hakim, A. R. (2024). Socialization of English Vocabulary Learning Through Scrabble Games at BSI Palembang Vocational School. *JANU: Jurnal Abdimas Nusantara*, 1(1), 01-07. <https://doi.org/10.70294/45sh4h36>
- Jannah, E. S. M., Anwar, S., & Herlina, L. (2025). The Effect of Boardgames Therapy: Scrabble on Cognitive Abilities in Elderly with Dementia. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 17(1), 107-115. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v17i1.2638>
- Purnama, D., & Putri, R. F. (2022). The Effect of Using Scrabble Games towards Students' Achievement in Vocabulary. *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics*, 1(2), 71-76. <https://doi.org/10.32696/ijeal.v1i2.1320>
- Rodgers, M. P., & Webb, S. (2020). Incidental vocabulary learning through viewing television. *ITL-International Journal of Applied Linguistics*, 171(2), 191-220.
- Saksono, S. T. (2013). Penguatan Pelatihan Penerjemahan Bagi Penerjemah Pemula Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Penerjemah di Madura. *Prosodi*, 7(1).
- Siregar, L., Lubis, W. I., Lubis, L. R., Erdila, R. S., & Hakiki, U. (2022). Pelaksanaan Teknik Permainan Scrabble dalam Pembelajaran Vocabulary. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 309-312. <https://doi.org/10.37081/adam.v1i2.1140>
- Syafii, M. L., Kusnawan, W., & Syukroni, A. (2020). Enhancing listening skills using games. *International Journal on Studies in Education (IJonSE)*, 2(2), 78-107. <https://doi.org/10.46328/ijonse.21>

- Warsidi, W., & Kamal, A. (2022). Pelatihan penerjemahan Indonesian-English dengan menggunakan kombinasi Google Translate dan menerapkan manual translation strategies. *Ash-Shahabah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 9-15. <https://doi.org/10.59638/ashabdimas.v1i2.534>
- Werdiyani, I., & Ayu, I. G. (2021). Improving students' reading skills through jeopardy games. *Journal of Educational Study*, 1(2). <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.157>