

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRABBLE ONLINE BERBASIS ANDROID UNTUK GURU- GURU BAHASA INGGRIS SD IT AL BIRRU

Indah Muzdalifah*¹, Susi Handayani², Rizki Novendra³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

E-mail: indah@unilak.ac.id

Abstract

The problems found in community service activities are the learning process of teacher center English teachers and monotonous learning strategies. The learning process in partner schools uses a textbook. In addition, there is still a lack of use of learning media in the learning process. Therefore, in order to use the technological elegance that exists today, it is considered appropriate to use IT-based learning media. The media that can use as a tool to support the learning process are Internet-based games or online games. One online game that can be used as a medium to help improve the quality of the learning process in partner schools is Scrabble online game. The socialization held in Community Service activities is expected to contribute to improving the quality of the learning process, especially in English subjects. By optimizing technology sophistication, it feels right as a useful thing and contributes to partner schools, especially SD IT Al-Biru. The results of this community service activity are an increase in new understanding oriented to an understanding of Android-based online scrabble learning media especially in learning English. This learning media is felt right because of the connection between Android-based online games namely vocabulary because these games are games that hone thinking skills in compiling vocabulary in English.

Keywords— *Internet-based games, online games, Scrabble online game*

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah proses pembelajaran guru- guru Bahasa Inggris yang teacher center dan strategy pembelajaran yang monoton. Proses pembelajaran pada sekolah mitra menggunakan teks book. Selain itu masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini, dirasa tepat kiranya menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Adapun media yang dapat dijadikan alat dalam menunjang proses pembelajaran adalah permainan berbasis Internet atau game online. Salah satu game online yang dapat dijadikan media dalam membantu memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang ada di sekolah mitra adalah Scrabble game online. Sosialisasi yang di adakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan pengoptimalisasi kecanggihan teknologi, di rasa tepat sebagai hal yang bermanfaat dan memberikan kontribusi kepada sekolah mitra khususnya SD IT Al- Biru. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah adanya peningkatan pemahaman baru yang berorientasi kepada pemahaman tentang media pembelajaran scrabble online berbasis android khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran ini dirasa tepat karena adanya keterkaitan antara game online berbasis android yaitu vocabulary karena games ini merupakan games yang mengasah kemampuan berpikir dalam menyusun vocaulary dalam Bahasa Inggris.

Kata kunci—*Internet-based games, online games, Scrabble online game*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman ketua tim Pengabdian Masyarakat sebagai Dosen Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Inggris di Universitas Lancang Kuning, masih banyak mahasiswa yang belum dapat aktif berbicara Bahasa Inggris. Tidak dapat di pungkiri bahwa perkembangan zaman saat ini mempengaruhi cara belajar, strategy pembelajaran dan media pembelajaran di sekolah sekolah di Indonesia. Dengan kata lain, meskipun mahasiswa yang sudah duduk di bangku kuliah telah mempelajari Bahasa Inggris lebih kurang 12 tahun sejak di Sekolah Dasar, namun lamanya waktu mereka belajar Bahasa Inggris tidak menjamin mereka untuk mahir dalam bahasa Inggris khususnya dalam speaking.

Lalu, sebenarnya apa akar permasalahan yang dapat di pelajari dari hal ini. Apa sebenarnya yang harus dibenahi, apa seharusnya yang perlu di ubah, apakah sistem pembelajaran yang salah, ataukah kurikulum yang sering berubah – ubah, atau apa. Pertanyaan – pertanyaan inilah yang mendasari dan melatar belakangi kegiatan pengabdian masyarakat ini. Suatu perubahan yang besar merupakan dampak dari hal yang kecil. Perubahan yang besar berawal dari hal yang sederhana.

Merujuk kepada negara maju di Asia seperti Jepang, bahwa di negara Jepang anak yang belajar di kelas 3 kebawah tidak diperkenankan untuk di berikan test atau ujian, karena menurut penelitian anak berusia dari kelas 3 kebawah belum siap untuk di paksa berfikir dalam sebuah ujian walaupun ujian yang di berikan sesuai dengan kemampuan di usia mereka. Hal ini di sebabkan di usia mereka masih berorientasi pada dunia bermain untuk mengembangkan pertumbuhan sel – sel syaraf yang ada di otak mereka.

Di negara swedia, sistem pendidikan mereka melarang guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa mereka. Siswa tidak boleh menghadapi dan memikirkan soal – soal yang di berikan guru yang di kerjakan dirumah. Dengan kata lain, kurikulum pendidikan disana melarang siswa mereka menjadi stress. Sedangkan apa yang terjadi di Indonesia jauh dari sistem pendidikan yang ada di dua negara tersebut.

Oleh karena itu, mitra sasaran yang ada dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mengambil dari guru – guru yang mengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar. Dari kegiatan kecil seperti pegabdian masyarakat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya. Salah satu usaha yang hendak dicapai dalam perubahan yang dimaksud adalah dengan cara melakukan berupa sosialisasi untuk guru – guru Bahasa Inggris yang mengajar di tingkat sekolah dasar. Sekolah yang dipilih adalah sekolah yang dekat dari jangkauan Universitas Lancang Kuning. Adapun sekolah yang menjadi sasaran dalam kegiatan pegabdian masyarakat ini adalah sekolah IT Al Birru. Alasan pemilihan sekolah ini selain dekat dari jangkauan Universitas Lacang Kuning, dosen – dosen Unilak banyak yang menyekolahkan anak – anak mereka di sekolah ini.

SD IT Al Birru berdiri pada tahun 2010. Berlokasi di jalan Pramuka Kelurahan Lembah sari Rumbai kecamatan Rumbai Pesisir Pekanbaru. Sekolah ini berstatus Swasta dengan NSS 104096006049. Sekolah SD IT AL Birru ini memiliki luas tanah 8350 m² dan luas bangunan 351 m². Sedangkan status tanah ini adalah hak pakai. Sekolah ini juga sudah meraih akreditasi B.

Untuk mendapatkan data analisa situasi yang valid, tim pengabdian masyarakat melakukan beberapa langkah. Langkah yang pertama adalah dengan cara mengunjungi SD IT AL Birru dengan mengobservasi dan mengikuti guru bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan begitu dapat di temukan data real yang ada di lokasi sekolah tersebut. Langkah yang kedua adalah dengan melakukan wawancara atau tanya jawab dengan anak – anak yang bersekolah di SD IT AL Birru yang kebetulan rumah mereka tinggal di lingkungan rumah ketua tim kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Langkah kedua ini di rasa perlu di lakukan karena biasanya orang atau guru yang sedang di oservasi tidak natural dalam megajar sedangkan seorang anak kecil yang sedang di tanya biasanya berkata jujur.

Ustadzah yang mengajar bahasa Inggris ada dua orang. Mereka menjelaskan bahwa kurikulum yang di gunakan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Hasil obsevasi pra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan untuk tahap pertama yaitu observasi ke kelas – kelas, yang mana guru Bahasa Inggris yang biasa di panggil ustadzah puji mengajar seperti biasa. Ustadzah puji masuk kelas dengan menyapa santri – santri nya dan memberi instruksi untuk mengucapkan salam. Dalam berkomunikasi dengan siswa ustadzah puji

menggunakan Bahasa Inggris. Lalu ustadzah menginstruksikan membuka buku cetak yang menjadi pegangan santri – santrinya.

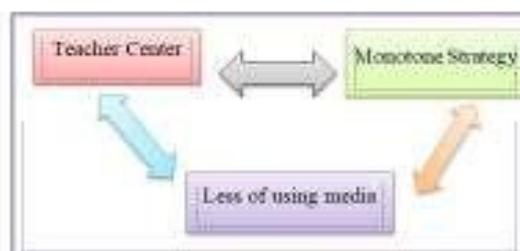
Hasil observasi yang kedua adalah dengan cara pendekatan dan melontarkan pertanyaan ke salah seorang santri SD IT AL Birru yang kebetulan tetangga ketua pelaksana tim Pengabdian Masyarakat ini. Anak itu juga menjelaskan hal yang hampir sama dengan hasil observasi. Tidak ada hal yang aneh dan istimewa. *“Terkadang ustadzah bicara dalam bahasa Inggris kadang Bahasa Indonesia. Lalu kalau ustadzah siap menerangkann ustadzah suruh kami kerjakan latihan yang ada di buku”*. Itu salah satu pengakuan anak yang duduk di bangku kelas 5 SD IT AL Birru. Inti dari observasi ini tidak ada media atau strategy lain dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Berikut ini adalah contoh cover buku yang di gunakan dalam proses pembelajaran SD IT AL Birru.

Dari analisa situasi di atas dapat di simpulkan beberapa hal. Hal yang pertama adalah proses belajar mengajar Bahasa Inggris di SD IT Al Birru menggunakan sistem Teacher center. Hal ini terbukti dari observasi tim

Pengabdian Masyarakat ketika mengikuti ustadzah yang sedang mengajar hanya memberi instruksi membuka buku teks dan menjelaskan materi. Setelah itu memberi tugas atau latihan yang ada di dalam text book kepada siswa.

Permasalahan yang kedua adalah tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan sebagai mana yang diketahui bahwa media memegang peranan penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Padahal banyak sekali sumber yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran. Minimal sumber media dapat berupa gambar yang dapat di unduh dari sumber Internet.

Permasalahan ketiga yang di analisa adalah strategy pembelajaran yang monoton. Sedangkan anak yang berada di tingkat Sekolah Dasar masih anak yang berada di bawah umur 12 tahun. Dunia anak di usia itu adalah dunia bermain. Strategy yang paling tepat untuk memberikan materi pembelajaran adalah strategy yang menggunakan permainan. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa jenuh dan materi yang di pelajari menjadi menyenangkan. Dari kesimpulan analisa situasi di atas, dapat di simpulkan permasalahan yang ada di sekolah mitra sebagai berikut:



Gambar 1 Permasalahan mitra

2. METODE

Secara teknisnya, Kegiatan ini telah di mulai sejak tanggal 24 September 2018 yang lalu. Namun dalam kegiatan ini tetap akan di susun rencana kegiatan Pengabdian Masyarakat ini di bulan Desember yang akan datang.

Tahap awal dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah presentasi yang telah di jelaskan oleh tim Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Tim ini menjelaskan tentang pentingnya peranan sebuah permainan terhadap tumbuh kembang anak.

Pada tahap kedua, peserta di ajarkan dalam penggunaan aplikasi scrabble game online. Selain cara penggunaan, peserta kegiatan yang ada di sekolah mitra juga di ajarkan tahap – tahap dalam penggunaan game online ini. Game online ini tidak mesti di lakukan di hand phone tapi dapat di unduh di lapotop. Sehingga siswa tidak harus membawa handphone ke sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini pada awalnya di rencanakan di laksanakan pada tanggal 3 januari 2019. Namun karena suatu hal maka kegiatan ini di laksanakan pada hari jumat pada tanggal 4 januari 2019 tepatnya pukul 14.00 wib. Kegiatan ini di laksanakan di sekolah mitra yaitu SD IT Al Birru jalan Pramuka Rumbai. Adapun peserta dalam mitra pengabdian ini

berjumlah dua orang guru Bahasa Inggris yang bernama Ustazah Puji dan Ustazah Ina. Secara garis besar, kegiatan ini berjalan sesuai rencana yang sudah di susun jauh – jauh hari sebelumnya.

Hal ini dapat di buktikan dari antusias peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Adapun kegiatan yang pertama adalah tim kegiatan pengabdian masyarakat memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ini. Setelah itu, ketua tim menjelaskan materi kegiatan seperti pentingnya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi di era milenial saat ini. Setelah itu, salah satu anggota tim pengabdian masyarakat menjelaskan tentang media pembelajaran scrabble online dan aplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Sesi berikutnya merupakan sesi tanya jawab dan diskusi ringan dan santai antara mitra yaitu guru – guru Bahasa Inggris dengan tim pengabdian masyarakat. Ada berbagai permasalahan yang di diskusikan. Namun karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup, pengabdian masyarakat ini hanya membahas tentang seputar media pembelajaran khususnya yang berbasis Teknologi.

Selain diskusi dan interaksi yang dilakukan, kegiatan pengabdian ini juga di dukung dengan data berupa angket. Adapun beberapa pertanyaan di dalam angket adalah yang pertama bahwa guru – guru bahasa Inggris di sekolah mitra mengakui bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini dirasa sangat bermanfaat. Yang kedua, guru – guru bahasa Inggris di sekolah mitra menyatakan bahwa games ini bersifat baru bagi mereka meskipun sebenarnya games ini sudah di kenal sebelum menjadi onlie yaitu berupa permainan menyusun kata di atas kertas atau di atas papan. Dengan demikian kegiatan ini dapat menambah pengetahuan guru – guru Bahasa Inggris di sekolah mitra bertambah khususnya tentang scrabbale games online berbasis android.

Pernyataan berikutnya bahwa dengan mengikuti kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi motivasi dan inspirasi bagi mereka dalam mencari dan menggunakan media pembelajaran online berbasis teknologi. Pernyataan selanjutnya bahwa dengan mengikuti kegiatan ini, akan lebih mudah bagi mereka untuk mengajarkan tentang vocabulary dengan menggunakan scrable online berbasis android. Hal ini lah yang menjadi inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Bahwa media pembelajaran scrabble online berbasis android dapat memberi kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya Bahasa Inggris.



Gambar 1 kegiatan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini pada awalnya di rencanakan di laksanakan pada tanggal 3 januari 2019. Namun karena suatu hal maka kegiatan ini di laksanakan pada hari jumat pada tanggal 4 januari 2019 tepatnya pukul 14.00 wib. Kegiatan ini di laksanakan di sekolah mitra yaitu SD IT Al Birru jalan Pramuka Rumbai.

Adapun peserta dalam mitra pengabdian ini berjumlah dua orang guru Bahasa Inggris yang bernama Ustazah Puji dan Ustazah Ina. Secara garis besar, kegiatan ini berjalan sesuai rencana yang sudah di susun jauh – jauh hari sebelumnya. Hal ini dapat di buktikan dari antusias peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

3.2. Pembahasan

Adapun kegiatan yang pertama adalah tim kegiatan pengabdian masyarakat memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ini. Setelah itu, ketua tim menjelaskan materi kegiatan seperti pentingnya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi di era milenial saat ini. Setelah itu, salah satu anggota tim pengabdian masyarakat menjelaskan tentang media pembelajaran scrabble online dan aplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Sesi berikutnya merupakan sesi tanya jawab dan diskusi ringan dan santai antara mitra yaitu guru – guru Bahasa Inggris dengan tim pengabdian masyarakat. Ada berbagai permasalahan yang di diskusikan. Namun karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup, pengabdian masyarakat ini hanya membahas tentang seputar media pembelajaran khususnya yang berbasis Teknologi. Selain diskusi dan interaksi yang dilakukan, kegiatan pengabdian ini juga di dukung dengan data berupa angket. Adapun beberapa pertanyaan di dalam angket adalah yang pertama bahwa guru – guru bahasa Inggris di sekolah mitra mengakui bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini dirasa sangat bermanfaat. Yang kedua, guru – guru bahasa Inggris di sekolah mitra menyatakan bahwa games ini bersifat baru bagi mereka meskipun sebenarnya games ini sudah di kenal sebelum menjadi online yaitu berupa permainan menyusun kata di atas kertas atau di atas papan. Dengan demikian kegiatan ini dapat menambah pengetahuan guru – guru Bahasa Inggris di sekolah mitra bertambah khususnya tentang scrabble games online berbasis android.

Pernyataan berikutnya bahwa dengan mengikuti kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi motivasi dan inspirasi bagi mereka dalam mencari dan menggunakan media pembelajaran online berbasis teknologi. Pernyataan selanjutnya bahwa dengan mengikuti kegiatan ini, akan lebih mudah bagi mereka untuk mengajarkan tentang vocabulary dengan menggunakan scrabble online berbasis android. Hal ini lah yang menjadi inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Bahwa media pembelajaran scrabble online berbasis android dapat memberi kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya Bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, serta hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra mampu memahami media pembelajaran berupa scrabble online berbasis android
2. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra dan mengaplikasikan media pembelajaran berupa scrabble online berbasis android
3. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra mampu mengajarkan vocabulary dalam bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran berupa scrabble online berbasis android

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra sebaiknya lebih aktif dan giat lagi dalam mencari referensi media sebagai alat dalam proses pembelajaran di tingkat SD sebagai pemanfaatan teknologi yang lebih maksimal
2. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra sebaiknya berkoordinasi dengan wali – wali murid agar ketika di rumah, anak – anak bermain game online yang berorientasi edukasi seperti game scrabble online berbasis android
3. Guru-guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra sebaiknya melakukan follow up atau memberi tugas berupa latihan vocabulary melalui game scrabble online berbasis android

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Komputer selaku pimpinan Fakultas yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada pimpinan sekolah mitra yaitu Kepala SD IT AL Birru yang telah memberi kesempatan tim untuk mengadakan kegiatan ini. Tidak lupa pula kepada peserta Guru – guru Bahasa Inggris yang telah berpartisipasi. Seluruh dosen – dosen yang terlibat bapak dan ibu reviewer yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andamari, S. R. & U. A. (2017). Implementasi Terapi Berbasis Aplikasi Android dan Terapi Verbal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak dengan Gejala Disleksia. *Psikologi, Jurnal*, 2(January), 17–26.
- [2] Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 tahun. *Pedagogia*, 1(2), 131–143.
- [3] Dwi, L. E. (2017). IMPROVING STUDENTS ` VOCABULARY MASTERY THROUGH Pictionary BOARD GAME AT GRADE IV B OF ELEMENTARY SCHOOL 36 PEKANBARU. *Al - Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1–16.
- [4] Huyen, N. T. T. (2010). Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*, 4.
- [5] Kristina, J., & Utami, M. (2010). Penerapan Interactive Scrabble Game dalam Meningkatkan Perbendaharaan Glosarium Geografi Kelas 8 pada Kelas Akselerasi di SMP Negeri 3 Jember. *Pengembangan Pendidikan*, 7(1).
- [6] Masya, F. (2010). PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN SCRABBLE DUA BAHASA MENGGUNAKAN JAVA Perancangan Sistem. *CommIT*, 4(2), 133–138.
- [7] Muzdalifah, I. (2018). Rising English Vocabulary Mastery : Crosswords Puzzle Games for Computer Science Students Rising English Vocabulary Mastery : Crosswords Puzzle Games for Computer Science Students.
- [8] *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 175. Voinov, V. (2010). Words should be fun : Scrabble as a tool for language preservation in Tuvan and other local languages 1. *Language Documentation & Conservation*, 4, 213–230.
- [9] Yualdi, N., & Sumekar, G. (2013). Efektifitas Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Kesulitan Membaca. *E- JUPEKhu Jurnal Ilmu Pendidikan Khusus*, 2(3), 661–670.